2 teljes játék! Teljes játék a CD-n DVD 7 CD-nyi tartalommal

PC GURU

informatikai magazin 2004/01

1CD+1DVD!

*teljes játék a CD-n! ajándék játék a DVD-n!

TELJES JÁTÉKOK ARX FATALIS

DEFENDER OF THE CROWN

DVD tartalom:

C.I.A.3 - Discovery film
DEUS EX 2 DEMÓ
PRINCE OF PERSIA bemutató
10 DEMÓ 21 ROVAT 8 FILMBEMUTATÓ

ISMERTETŐK

PRINCE OF PERSIA
BEYOND GOOD & EVIL
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
HARRY POTTER KVIDDICS VILÁGKUPA

BEMUTATÓK

CODENAME: PANZERS
MEGABEMUTATÓ
CALL OF CTHULHU RACING LEGENDS

87 oldal

kvízjáték
* nyerj ozaki Q3 5.1-es hangfalszettet

A PC GURU jelen számához két ingyenes lemezmelléklet tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az újságárustól!

Ára: 1796 Ft - Előfizetéssel: 1271 Ft

NOKIA N-GAGE MELLÉKLET

Dobj föl egy kávét, és amíg elkészül, bőven van időd foglalkozni a fotóiddal! Csatlakoztasd digitgéped közvetlenül a nyomtatóra. Nem kell sietned, mert a Canon digitális technológiájának köszönhetően pillanatokon belül kezedben lesznek a papírképek. Ellenőrizheted: amíg a kávé a csészébe kerül, még mindig marad legalább két perced, hogy képeidet fotóminőségben, zavartalanul nézegesd. Közvetlen nyomtatás, a leggyorsabb otthoni fotolabor.

NYOMTASS KÖZVETLENÜL!

Bármit elképzelhetsz, a Canonnal **megteheted.**
www.canon.hu

PictBridge

SINGLE INK Színenként cserélhető tintapatronok

you can
Canon

Euro2004 PORTUGAL
HIVATALOS PARTNER

KONAMI
Ne félj játszani...
SILENT HILL® 3
Megjelenés: 2003 November
Megrendelhető a Konami kizárólagos magyarországi forgalmazójánál,
az ECOBIT Rt.-nél: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25
Tel: (1) 478 0910 Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
KONAMI of Europe GmbH, Berner Strasse 103-105, 60437 Frankfurt am Main, Germany. "KONAMI", "KONAMI ®" are registered trademarks of KONAMI, ©1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo.
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. SILENT HILL is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. Published by Konami of Europe GmbH. Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. The exclusive distribution rights to the game are retained by KONAMI Corporation.
All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.

A HÓNAP JÁTÉKA:

NFS UNDERGROUND

A Herceg végzett a konkurenciával, 14 évnyi kihagyás után fantasztikus formában tért viszsza. Minden eddiginél látványosabb küzdelmeivel, elképesztő grafikájával és remek fejtörőivel elnyerte egyöntetű tetszésünket. Mi több, rajongásunkat!

Sziasztok!

Elérkezett immáron az év vége is, itt járt a Mikulás (tele is volt a puttonya rendesen), no meg lehet készülődni az ünnepekre lassan, hiszen pillanatok alatt itt az idő, a fa díszítésre és a rejtegetett ajándékok csomagolására. Ideje, hogy magunkban értékeljük egy kicsit az évet, hiszen a 2004 kicsit más lesz. Nem volt ez olyan rossz év a játékosoknak, hihetetlen mennyiségű játék látott napvilágot, melyek között szerencsére már egyre több gyöngyszem csillogott. Nem igazán változott a nagy kiadók csapata, maximum névváltások és kisebb összeolvadások kavarták fel az állóvizet. A PC-s front tempója egy kicsit lassulni látszik, az év eleji nagy grafikus kártya háború elcsitult, mindenki gyűjti az erejét a következő évre, mely borítékoltan ismét nagy csatározásokhoz fog vezetni. Az itthoni PC-s egyeduralom mellett a konzolok is egyre nagyobb teret hódítanak, bár még nagyon messze vagyunk a tőlünk nyugatabbra lévő arányokhoz. Mindenesetre érdekesen alakul a piac, reméljük 2004 hasonlóképpen eredményes lesz, mint az idei év. Hogy ezt meglássuk nincs más hátra, mint az egész csapat nevében

Boldog Karácsonyi Ünnepeket és sikerekben gazdag Újesztendőt kívánjunk a PC GURU minden olvasójának.

PC GURU Team

6 . . . . .Arx Fatalis
8 . . . . .DVD Tartalom

10 . . . . .Hírek

18 . . . . .Codename: Panzers
22 .Racing Legends
24 . .Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
26 . . . . .Armed and Dangerous interjú
27 . . . . .Black & White 2 fejlesztői napló II.

28 . . . . .Prince of Persia: The Sands of Time
32 . . . . .Beyond Good and Evil
36 . . . . .War of the Ring
38 . . . . .Harry Potter Kviddics Világkupa
40 . . . . .URU: Ages Beyond Myst
42 . . . . .Silent Storm
44 . . . . .Outlaw Golf
45 . . . . .NBA Live 2004
46 . . . . .Knights of the Old Republic

52 . . . . .Lock On: Modern Air Combat
54 . . . . .Pro Evolution Soccer 3
56 . . . . .Secret Weapons over Normandy
58 . . . . .The Hobbit
60 . . . . . .Terminator 3: War of the Machines
62 . . . . .Ford Racing 2
64 . . . . .Contract J.A.C.K.
66 . . . . .Broken Sword: The Sleeping Dragon
70 . . . . .Nokia N-Gage melléklet
77 . . . . .NosztalGuru
78 . . . . .Így készült
80 . . . . . . .A világ legbefolyásosabb emberei
82 .Gondolatébresztő
84 . . . . .Xbox rovat
86 . . . . .Mentőöv

88 .Hardver mentőöv
90 . . . . .Hardver hírek
92 . . . . .Mobil hírek
96 . . . . .Hardver kalendárium

100 . . . . .Asztali DivX lejátszók
102 . . . . .PDA kavalkád
106 .IP kommunikáció
108 . . . . .A GPS
109 . . . . .Kábelmentes hálózatok
110 . . . . .Homok a gépezetben
112 . . . . .Mesterkurzus
114 . .Munkaállomásokba szánt videovezérlők
116 . . . .“Broadband” technológiák
118 . . . . .Hardver fórum

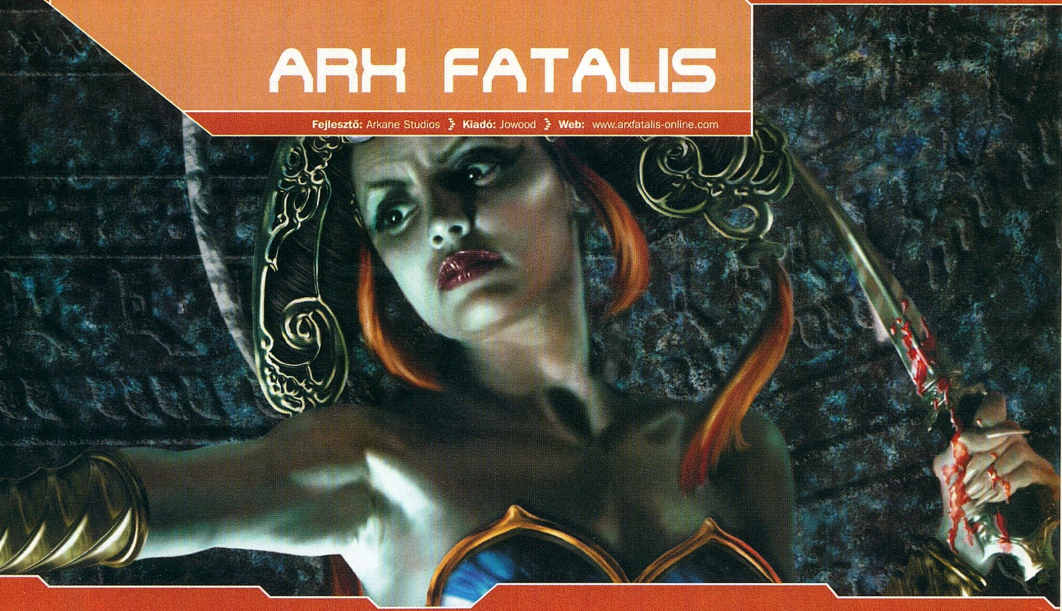
120 . . . . .Levelezés
122 . . . . .Külvilág - DVD
124 . . . . .Külvilág - 2004 filmjei
126 . . . . .Külvilág - Könyv rovat
127 . . . . .Külvilág - Zene rovat

128 . . . . .Következő szám tartalmából
130 . . . . .Impresszum

DVD melléklettel!
2003.12
PC GURU trend
karácsonyi különszám
Ez történt 2003-ban
felevenítjük az év legemlékezetesebb pillanatait
Színfalak mögött
betekintés a PC GURU készítésének titkaiba
2004 legjobban várt játékai
bemutatjuk a jövő év 50 legjobb játékát
Mit hoz a jövő?
a világ leghíresebb játékfejlesztői válaszolnak
Karácsonyi játékajánló
a PC GURU segít az ajándékok kiválasztásában
Digitális feltámadás
ünnepi hardvervásárlási tanácsadó
DVD
a PC GURU idén megjelent számai digitális formában a DVD-n!
PC GURU trend 2003.12
> karácsonyi különszám
optimal MEDIA PRODUCTION
DVD
December 3-tól az újságárusoknál!
VOGELBURDA COMMUNICATIONS

ARX FATALIS

Fejlesztő: Arkane Studios **Kiadó:** Jowood **Web:** www.arxfatalis-online.com



A kék ég már csak elhaló szó az öregek ajkán, akik pusztán az ősök regéiből tudják, hogy valaha létezett egy fénylő korong, mely melegét és fényét adta az életnek. Mondják, mikor a Nap kihunyt, elcsendesedett a bolygó, s ahogy a jég kérget vont a felszínre, úgy olvadt meg a fajok egymás iránti gyűlölete az összefogás tüzében. Ekkor a hegyek mélyének elfeledett bányászai, a törpék megnyitották régi tárnáikat, hogy a goblinoknak, trolloknak, embereknek és más túlélő lényeknek otthont adjanak. Az idő homokjából tovább peregtek a szemek, és a világ teremtményei feledték a balsors rontó kezét, hogy lassan újra eltávolodva egymástól, szintekre tagolják a mélységet. Alig néhányan merik átlépni e határokat, ám most az ősi gonosz bujkál falaik között, így természetesen színre lép a fantasy világ névtelen harcosa, hogy letegye névjegyét (amelyre, mint mondottam Am Shaeger = Névtelen lesz írva) minden életformánál...

Arx a totális... A 2002-es év egyik legjobb szerepjátékát kalapálta össze anno a francia csapat, hogy rögtön első alkotásával szíven üsse a Stonekeeper és a Lands of Lore-féle rpg-k után sóhajtozó rajongókat. A látvány mesés, tényleg így kell kinéznie egy misztikus, sötét dungeonokra építő, first-person nézetből üzemelő kalandtúrának. A történetet még az "egy szál gatyában, nem emlékszem semmire" stílusban előadott bevezető sem tudta elrontani, és újabb szimpatikus vonása a gépbe vetett írásnak, hogy noha játszadozásaink szálai messzire elkalandozhatnak, a táposabb ellenfelek és a lezárt szintek mindig visszaterelnek a főcsapás felé. Ügyesen adagolt, nem túl bonyolult fejtörők, kellemes mennyiségben előforduló NPC-k szegélyezik az utat, hozzátéve a szerepjátékok eddig is szívesen látott tulajdonságait, mint a karakterünk fejlődése, a tárgyak használat közbeni kopása, a dialógusok kavalkádja, és a problémák verbális úton történő megoldásának lehetősége...

Te is a háromujjú nemzetségből érkeztél?

Aki kardot vesz kezébe, tűzgolyó által vész el... Az irányítás közel sem a legegyszerűbb fajtájából való, talán még a formabontó jelzőt is magára vehetné, de egyes elemeit itt-ott már begyakorolhattuk. A fegyverrel lesújtani például az alap kaszaboláson túl, erőt gyűjtve is lehet, a mágiákat pedig nem csak "úgy" elsütögetjük a nagyvilágba, hanem Harry Potterként (egérrel) rajzolgatjuk a levegőbe az adott rúnát (illetve többet kombinálva), mire a felelős rutin szépen beazonosítja, hogy ezzel most megidézni akartunk valami durvát, vagy csak oldalba taszajtani azt a gólemet egy tűzgolyóbissal. Bár első hallásra gondolom gyanúsan sutának (főleg lassúnak) tűnik a módszer és tényleg az is, de még mindig életszagúbb, mintha hősünk éppen egy zombi szívében matatna jobb kézzel, fogában egy trollal, lábai tangót járnának a patkányokon, balja satujában sárkány vergődne, miközben mellékesen elősercintene egy kisebb kataklizmát, varázslat gyanánt.

Mit ér a fejsze ellen egy erőmező?

Van még egy jó hírem a realizmus kedvelőinek, ugyanis a szerepjáték szó itt nem vicc, tehát néha bizony uzsonnáznunk kell két harc között, ami ismerve ezeket a hősöket, megkövetel némi iróniát. A készételeknél emelem kalapom, de kenyeret gyúrni, húst sütni azzal a kézzel, amely az előbb épp a testnedvektől, belektől csöpögő harci szerszámokat forgatta, hát ennél talán csak a menza rosszabb...

Fatalis útikalauz, nem csak stopposoknak. Amikor ádámkosztümben beesünk goblinék tárnáiba, mint a fantáziavilág terminátora, bizony a börtön lesz kalandozásunk kiindulópontja. Tessék felfigyelni rá, hogy néhány kő meglazult a rácsnál, és a vas sem menne át a minőségvizsgán. Miután egy velőcsonttal felfegyvereztük amnéziás hősünket, teszteljük a lopakodási képességet, aztán vágjuk kupán a goblin származású börtönőrt. A cellatárs kiszabadítása nem haszontalan cselekedet, noha egyből ránk ragasztja azon roppant ere-

“Gyere csak kicsi huszár, te leszel a desszert a mai ebédemhez”

Marcona középkori BKV ellenőr és a jegyárus

deti címkét, hogy "a férfi, akinek nincs neve", és nagymonológján kívül egyetlen röpke balhéban csúcsosodik ki szereplése, mégse hagyjuk a kóterben senyvedni.

A mélységbe nyíló ajtót zúzzuk be bősz haragunkkal (de jó lesz a csont is), majd essünk be az alsó szintre, ahol a továbbjutásunkat elősegítő emelőszerkezetnek megvan minden kereke, viszont nincs kötele. Néhány pók és patkány szétkalapálása közben a csontvázakról akasszuk le a bőrgatyát, a varázslöttyöket, valamint egyéb miskulanciákat, a sok lim-lom közt megbújó rúnákat pedig az "Enter" billentyű segítségével véshetjük be mindentudó könyvecskénkbe (az aktivizáláshoz szükséges mozdulatot is itt tanulmányozhatjuk). A tűzgyújtás felfedezése (fáklya megtalálása) után immár fényárban úsztathatjuk a borongós környezetet, ahol az ominózus kenderdarabot rejtő hordó megtalálása nem okozhat gondot.

A liftezés után a víznél rálelhetünk arra a kisebb pengére, mely a kijáratot őrző goblin lordnak remélhetőleg végleg elveszi a kedvét a zaklatásunktól. A nála lévő fadarab a falikar, tessék használni, és a felcsusszanó rácson keresztül isten további elvadult teremtményeit téríthetjük meg, mindörökre. Amit mindenképp be kell gyűjtenünk, az egy papiros), ezt egyébként a szundikáló goblin góré szobájában leled (későbbiekben a kocsmában lehet szignáltatni, és ez lesz a belépőjegy goblinék egy másik tárnájába). A továbbiakban szabadítsd ki a rabot, foszd ki a kínzókamra melletti helyiséget, a kulcsokat mindezen cselekedetekhez szintúgy "Csipkegoblinka" (az alvó lord) szobájában veheted magadhoz.

Fajtársainkhoz érkezve megcsodálhatjuk a helyőrség vérbe fagyott, megcsonkított katonáit, mint fő nevezetességeket, majd az utolsó leheletét fogyasztó parancsnok szava nyomán elindulhatunk, hogy megvigyük a veszély hírét a jó Lunshire királynak. Utunk – hála a folyton rázkódó föld bányaomlasztó hatásának – újfent goblin felségvizeken vezet át. No ide kell majd a már említett passzus, hogy ékszerkereskedőként követelhesd a jogos bejutást. Ám a sikeres intermezzo után sem a troll, sem a goblin város nem lát szívesen, így vedd az irányt a "pókalvilág" felé. Küzdelmes idők járnak arra, kopik majd a pengéd a nagyra nőtt hálószövőkön, persze a jutalom sem marad el, ha minden igaz, előbb-utóbb Lunshire székhelyére vett a sors.

Az ajtónálló a parancsnokhoz küld (kovács házával szemközti lakos), aki nagy kegyesen engedélyezi villámlátogatásod a királynál. A katonákat fegyverbe rántják, majd a nagyúr a sztrájkoló trollok problematikáját testálja ránk. Ez a beomlott alagutak miatt gyors ügymenetet igényel, hisz ha nincs ki a csákányt forgassa, hogy maradjanak járhatók a tárnák...

Rövid nyomozás után trolléknál kiderül, hogy a főnök kedvenc bálványa eltűnt, ezért oly morcosak a népek, sőt a goblinokra terelődik a gyanú... Ideje hát körülnézni náluk, a királyi udvarban. A makacs őrök miatt egyelőre ténferegjünk el őfelsége hálószobájába, ahol többek közt egy orvosi emlékeztetőt találunk, miszerint király uruk és a latrina közti kapcsolat borral élénkíthető. Nosza irány a konyha, és az almás pitébe csempészett nedű után Zrínyi kirohanására emlékeztető képsorokban szemlélhetjük szorgos munkánk jutalmát. Az üresen maradt trónteremben szükség lesz a hálóhelyen talált kódra (5-5-9-9), s így végre megismerhetünk egyet a háttérben húzódó mozgatórugókból, ugyanis bizonyíték kerül a kezedbe, hogy az ékszerkereskedők zsarolják a királyt. Ezzel a levéllel kikényszerítheted a bejutást a fegyverraktárba, de előtte Atok "mestert" ápoljuk le, akinek párnája alatt ott lapul a bálványt tartalmazó ládika kulcsa. Itt, pedig kedves olvasó magadra kell, hogy hagyjalak, kalandozz tovább egyedül, élvezd a kihívást...

Végszó gyanánt... Az Arx Fatalis ízig-vérig szerepjáték, ráadásul a jobbik fajtából, ahol még az olyan gyakran mellőzött tulajdonságoknak is, mint például az Intuíció, komoly szerepe van. Sárkányok, kígyónők, élőhalottak, s az alkotói képzelet számos érdekes karaktere elevenedik meg a sötét hangulatú világban, hol csak rajtad múlik, hogy néhány félnótás szektatag életre hívja-e a halál démonát ...

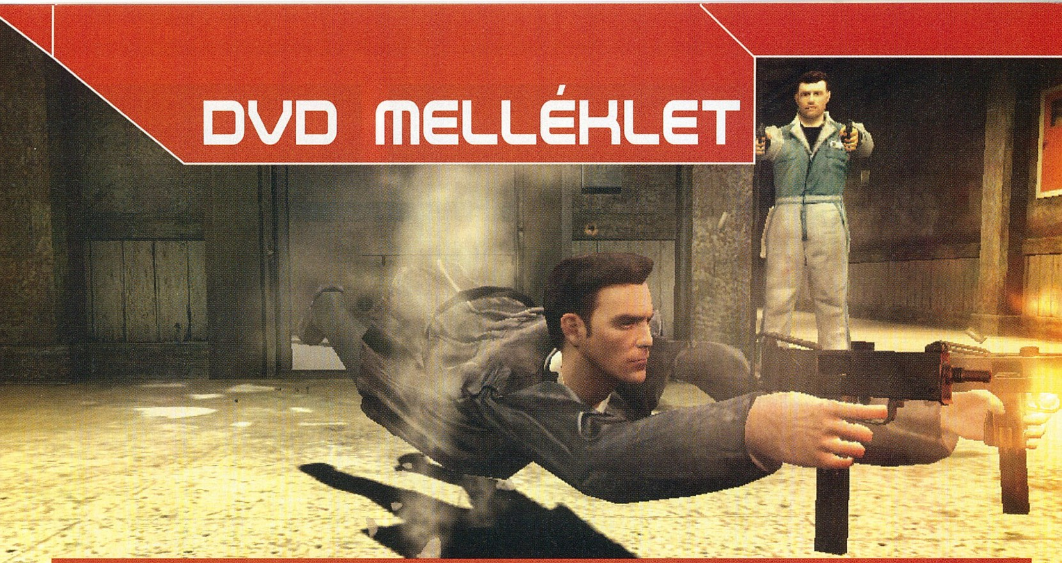
Tika

DEFENDER OF THE CROWN - DIGITALLY REMASTERED EDITION

Az Arx Fatalis mellé e hónapban különleges csemegét csomagoltunk, méghozzá a Defender of the Crown digitálisan felújított kiadását. A normann-szász viszály új köntösben lángol fel, és Robin Hood hívó szavának engedelmeskedve ismét harcba indulhatunk a szigetország egyesítéséért. A statisztikai alapon zajló területfoglalást minigame-ek szakítják meg, várostromoknál például gyakorolhatod a katapultok kezelését, vagy ha az ország nagyjai lovagi tornákon teszik kockára az ősi birtokot, irányíthatod hősöd dárdáját.
A Cinemaware majd húsz éves klasszikusának sokunk szívében bútorozott helye van, aki pedig még nem látta, vagy nem próbálta, semmiképp ne hagyja ki a korszak egyik legzseniálisabb alkotását...

DVD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demó

DVD MELLÉKLET



Úgy gondoltuk, hogy karácsonyra való tekintettel két teljes játékkal és egy csordultig töltött DVD melléklettel kedveskedünk nektek. Annak ellenére, hogy a kiadók év végére szánt játék- és demo-dömpinjéből akár 2 DVD-t is megtölthettünk volna, sikerül olyan korongot kiadni kezeinkből, melyen minden kategóriában találhattok valamilyen hasznos érdekességet. A rengeteg játszható demo mellett említést érdemelnek állandó rovataink, ahol teljes Max Payne magyarítással, hatalmas foci rovattal, és sok más hasznos olvasnivalóval várunk Titeket.

JÁTÉKDEMÓK

Championship Manager 03/04

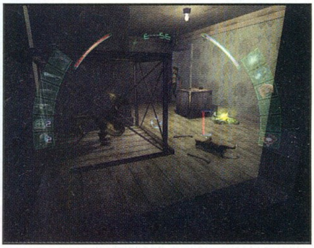
Bizonyára az angol fejlesztők is olvasták Mátyás király meséjét, amikor a szegény lány vitt is neki ajándékot, meg nem is; mert ők is adtak ki új játékot, meg nem is. Megoldva a talányt: megkaptuk az ilyenkor szokásos adatbázis-frissítést, de magán a tavalyi játékon semmi lényegeset nem változtattak, s a lényegteleneket is meg tudom számolni 6 ujjamon. De mégis: ha belekezdünk, magával ragad minket a fergeteges érzés: irányíthatjuk, sikerre vezethetjük imádott klubunkat.

Contract J.A.C.K.

Cate Archer, a szupertitkos kém másodhegedűseként nemrég mutatkozott be Jack, aki közel sem aratott akkora sikert, mint elődje. A játékból nemes egyszerűséggel eltávolították a sokak szerint unalmas lopakodós elemeket, s ezúttal a fegyverropogtatásra fektették a hangsúlyt. Hogy ez mennyire jött be a játékosoknak? Nos, erről inkább bővebben fejtenénk ki véleményünket a magazinban, de aki nem hisz nekünk, szerencsét próbálhat a DVD-n található demóval is.

Deus Ex 2

Megérkezett az EIDOS 2003-as évre szánt legnagyobb durranása, a Deus Ex 2 is. A kipróbálható demót már rengetegen várták, köztük természetesen mi is. Amint ízlelőbimbóinkra helyeztük, és alaposan megrágtuk, rá kellett jönnünk, hogy bizony nem volt hiábavaló a várakozás. A játék elkészítésekor figyelembe vették az első részt ért kritikákat, és megpróbálták olyanra alakítani a folytatást, ami már mindenki szájízének megfelel. Rövidebb játékidő, enyhén leegyszerűsített játékmenet, és persze látványosabb megvalósítás. Reméljük, nektek is elnyeri tetszéseteket.



TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK

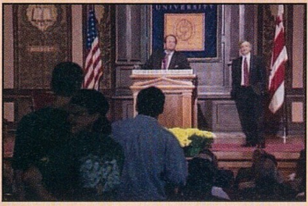
Ford Racing 2 ■ Hot Rod ■ Max Payne 2 ■ Steamland ■ Temple of Elemental Evil ■ TrackMania ■ V-Rally 3

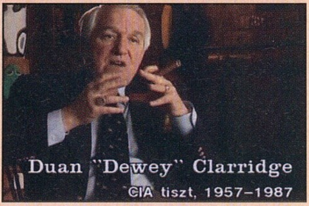
ETHERLODS JAVÍTÁS

Múlt havi teljes játékunk indításával sokaknak adódhatott gondja, ugyanis a program „Helyezd be az Etherlords 1. CD-jét" hibaüzenettel nem indult. Ezt a hibát a megjelenést követően azonnal észrevettük, ezért egy javítást adtunk közzé az interneten, melyet most megtalálhattok DVD mellékletünkön is.

A DISCOVERY CHANNEL BEMUTATJA: C.I.A. – A TITKOS HADSEREG! / 3. RÉSZ - VÁRATLAN KÖVETKEZMÉNYEK (52 PERCES ISMERETTERJESZTŐ FILM A DVD-N!)

„A nemzetközi kémszolgálatok egyik leghírhedtebb szervezete az amerikai CIA. Vezetői most először jelennek meg a nyilvánosság előtt, betekintést engedve a "Cég" tevékenységébe. Ebből a rendkívül izgalmas, hiteles felvételeket tartalmazó filmből megismerhetjük a szervezet történetét, szerepét a kábítószer kereskedelemben és számos pusztító polgárháború kirobbanásában. A hidegháború befejeződésével a CIA most a nemzetközi terrorizmus ellen harcol, miközben saját fennmaradásáért is meg kell küzdenie..."





ANIMÁCIÓK

Ha rendelkeztek asztali DVD lejátszóval, feltétlen próbáljátok ki lemezünk abban is. Ugyanis ebben a hónapban két játékból felvett videót, illetve egy magyar felirattal ellátott előzetest láthattok a Prince of Persia-ból.

- **Prince of Persia: Sands of Time - vidoteszt (DVD Video)**
- **Prince of Persia: Sands of Time - trailer (DVD Video)**
- **Alias**
- **Dungeon Siege: Legends of Aranna**
- **Lord of the Rings: Battle for Middle Earth**
- **Pirates of the Burning Sea**
- **Stalker - napszakváltozások**
- **Unreal Tournament 2004 - járművek**

JAVÍTÁSOK

Hatalmas adag javítás került fel mellékletünkre ebben a hónapban. Ezek közül figyelmet érdemel a sokak által várt Temple of Elemental ragtapasz is, melynek változtatásokat közlő listáját közel 70 pontban foglalták össze.

- **Age of Mythology v1.08**
- **Age of Mythology v1.01 Titans**
- **Command & Conquer Generals v1.07**
- **Contract J.A.C.K. v1.1**
- **Etherlords 2 v1.02**
- **LOTR: War of the Ring v1.02**
- **Mafia v1.2**
- **Mall Tycoon 2 1.022**
- **SW: Jedi Knight 3 Jedi Academy v1.01**
- **Temple of Elemental Evil v1.0**
- **UFO Aftermath v1.02**
- **Warlords IV v1.01**

ÁLLANDÓ ROVATAINK

A hónap legérdekesebb témája:
Command & Conquer: Generals
A múlt hónapban útjára indított Generals rovatunk szerkesztője most kicsit rálépett a gázpedálra, és igyekezett még több érdekes olvasnivalóval feltölteni rovatát. Ebben a hónapban már nem csupán a legfontosabb híreket ismerhetitek meg, hiszen most terítékre kerültek a Zero Hour tábornokai is, akiknek leírását megtalálhatjátok a rovaton belül.

További rovataink:

Action! ■ Autószimulátorok ■ Battlefield 1942 ■ C++ ■ Command & Conquer: Generals ■ Counter-Strike ■ Diablo 2 ■ Foci és CM-sorozat ■ GTA ■ Időgép ■ Klasszikusok ■ Mafia ■ Medal of Honor ■ Magyarítások ■ Old Hardware ■ Quake 3 Arena ■ Repülőgép-szimulátorok ■ Star Wars ■ Szerepjátékok ■ Unreal Tournament ■ Warcraft III

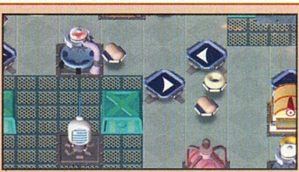
TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMGYŰJTEMÉNYÜNK)

E havi újdonság: Total Commander 6.0
Már a DOS-os idők óta nagy népszerűségnek örvendenek a különféle fájlkezelő programok, melyek segítségével könnyedén navigálhatunk a számítógépünkön tárolt adatok közt. Ezekkel a programokkal rengeteg, sokak által nehezen szokható műveletet hajthatunk végre, kezdve az egyszerű másolásoktól egészen az internetes FTP használatig. A Total Commander jelenleg a legnépszerűbbnek számít ezek között a programok közt, melynek legújabb verziójára közel fél évet kellett várnunk. A mellékletünkön található 6.0-ás verzió jó néhány új, hasznos funkciót rejt, melyek közül külön figyelmetekbe ajánlanánk az ún. füleket, amiket könyvjelzőként helyezhetünk el könyvtáraink gyors megjelölésére.

További programok:
Adobe Acrobat Reader 6.0 (EN) ■ DivX 5.1.1 ■ Xvid codec ■ MediaPlayer 9 (WinXP/Win98) ■ Norton Antivirus frissítés (2003.11.26) ■ BitDefender Antivirus Free ■ Winamp 2.91 és 3.0 verziók ■ Nero 6.0.2.3 ■ DirectX 9.0b ■ Friss videokártya driverek (NVidia 52.16 és Ati Catalyst 3.9) ■ Total Commander 6.0 ■ Getrigh 5.0.2 (HUN) ■ PowerToysXP ■ ACDSee 6.0 ■ SnagIt 7.0.1 ■ WinRar 3.20 (HUN) ■ TuneUp Utilites 2003

SHAREWARE JÁTÉKOK

Rocknor's Donut Factory
Rocknor fánkkészítő gyárának irányítása korántsem olyan könnyű, mint ahogyan azt sokan gondolnák. Először is ami a legfontosabb, mindig igazodni kell a megrendelő igényeihez. Kérhet bármilyen fánkot, nekünk attól függetlenül le kell tudnunk gyártani azt a mennyiséget, hogy hány kemencénk, milyen formázónk, és milyen öntet készítő berendezésünk van. Kizárólag olyanok jelentkezését várjuk erre a feladatra, akik szeretik a kihívásokat, megfelelő mennyiségű türelemmel, jó helyzetfelismerő képességgel, és nem utolsó sorban kitartással képviselnek a puzzle játékok iránt. Sok sikert hozzá!



- **Aqua Bubble**
- **Arcadrome**
- **Coin World**
- **Digi Pool**
- **Dinos and Bubbles**
- **Jumpix**
- **Magic World**
- **Mini Golf Challange 2004**

RISE OF NATIONS: THRONE & PATRIOTS

Fejlesztő: Big Huge Games
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2004. I. negyedév
Honlap: www.bighugegames.com

A Microsoft és a Big Huge Games párosa úgy döntött, karácsony előtt még elülteti a stratégia-rajongók fülében, hogy ők bizony már javában hegesztik a sikeres Rise of Nations kiegészítő lemezét. A Throne and Patriots névre keresztelt küldetéslemez az alapjáték 18 játszható nemzete mellé hat továbbit prezentál, valamint húsz új egységet, és számos újítást tartalmaz majd, ezek részleteiről azonban egyelőre mélyen hallgatnak. Új hadjárat és kormányzati rendszert emlegetnek, előbbi valós történelmi alapokra építkezik, utóbbi pedig kihatással lesz egy adott nemzet sorsának további alakulására. A kevés információt néhány képpel próbálták ellensúlyozni, amiből néhányat most megosztunk veletek.

STAR WARS BATTLEFRONT

Fejlesztő: Pandemic Studios
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2004. IV. negyedév
Honlap: Még nincs

Bár a hivatalos bejelentés csak januárban várható, némi információmorzsát már kiszivárogtattak a legújabb – ki tudja hányadik -, Star Wars univerzumban játszódó programmal kapcsolatosan. A Battlefront egy mondatban a Csillagok Háborúja világ és a Battlefield 1942 játékstílus ötvözete lesz, azaz online játszható, multiplayer központú akciójátékra van kilátás. Fejlesztője az a Pandemic Studios, akit a Battlezone 2 vagy az Army Men: RTS révén ismerhetünk, de készítettek már Star Wars játékot is (The Clone Wars konzolra), jelenleg pedig a Full Spectrum Warrior utolsó simításain szorgoskodnak.

A játék a BF 1942-höz hasonlóan gyalogos és jármű alapú csatákat kínál, minden fontosabb Star Wars karakter és jármű felhasználásával (X-Wing, lépegető, stb.), ráadásul néhány járművet egyszerre több játékos is birtokba vehet (pilóta, lövész, stb.) Küzdelmeink két korszakban (Klónháborúk és a klasszikus trilógia idején), rengeteg bolygón játszódnak. Várjuk hát együtt a hivatalos bejelentést, és az Erő legyen mindannyiunkkal.

KOMBAT

Fejlesztő: 3AGames
Kiadó: Game Factory Interactive
Megjelenés: 2004.
Honlap: www.3agames.com

Az orosz illetőségű 3AGames tovább erősíti a második világháborús real-time stratégia-gyárosok népes táborát. A Kombat nevű 3D-s taktikai hadviselés-szimulátor a háborúban részt vett felek mindegyikét felajánlja választható oldalként – legalábbis a fontosabbakat, a kisebb nemzetek AI irányította seregekkel képviseltetik magukat -, ahol egy kezdő parancsnok istápolása lesz a feladatunk, miközben körülöttünk akár 15000 egység is szaladgálhat a hadszíntéren. A seregeket az akkori valós haderők szervezeti felépítésének pontos másolatával generálja a program, és szerepelnek benne az olyan speciális alakulatok is, mint a felderítő, kémelhárító vagy a szanitéc. A játék saját fejlesztésű grafikai motorral, RPG elemekkel, valamint 300-féle egységgel és 350 fegyverfajtával teszi teljesebbé a repertoárt.

SIKEREK UTÁN: FREEDOM FIGHTERS

Dán barátainkkal az alig néhány hónapja megjelent és a játékosok körében igen kedvező fogadtatásra talált Freedom Fighters-ről beszélgettünk. Kérdéseinkre Mads Prahm, grafikus válaszolt.

- Visszetekintve a Freedom Fighters-re, mi az, amivel a leginkább elégedettek vagytok, és mi az, amit másként csinálnátok, ha újrakezdhetnétek a játék fejlesztését?

- A csapatalapú játékmenet és az AI sikerült szerintem a legjobban. A csapatunk irányítása könnyű, kézreálló, az ellenfelek pedig intelligens és reális módon reagálnak a játékos akcióira. Azt hiszem, kevés játékot sikerült a miénkhez hasonlóan egyszerű irányítással felvértezni; ez lehetővé teszi, hogy a legvadabb tűzharc közepén is átlássuk a terepet és irányítani tudjuk a társainkat, miközben akár a főhősünkkel részt is vehetünk a lövöldözésben.

Ha újrakezdenénk a fejlesztést, azt hiszem, a kooperatív többjátékos mód (amely sajnos kimaradt a játékból) lenne az, amit mindenképpen megpróbálnánk megvalósítani – a teljes játék ismeretében látszik csak, milyen jó móka lenne haverokkal közösen nyomni a játék kampányát...

- Mi volt a fejlesztés legnagyobb tanulsága?

- A legfontosabb lecke, melyet megtanultunk, a fejlesztés előkészítő fázisának fontossága. Nagyon-nagyon pontosan tudnunk kell, milyen játékot is készítünk, mielőtt a produktív munkába belefognánk. A Freedom Fighters esetében, amely egy igazán újszerű, eredeti játék volt, hasznos lett volna egy nagyon korai játszható verziót készíteni, akár grafika nélkül, hogy a játékmenetet tesztelni tudjuk...

- Mi lesz a következő játékotok?

- Az IO-nál több project is zajlik párhuzamosan, én a következő Hitman-epizódon dolgozom, mely mindenki számára meglepő sebességgel fejlődik és szépül. Úgy gondolom, ez lesz a legjobb eddigi Hitman-játék!

SID MEIER'S PIRATES!

Fejlesztő: Firaxis
Kiadó: Atari
Megjelenés: 2004. III. negyedév
Honlap: www.us.atari.com/games/pirates_action_pc

A játékipar nagyjai közül is kiemelkedik Sid Meier munkássága, a nevével fémjelzett sikerjátékok közöl nem egyet meghatározó, stílusteremtő jelzővel illetnek. Egyik legnagyobb sikere, a 1987-es Pirates! a Commodore korszak egyik alapjátékaként vonult be a játéktörténelembe. Több mint tíz év elteltével a mester elérkezettnek látta az időt a folytatás elkészítésére – a Sid Meier's Pirates! névre keresztelt játék visszarepít minket a 17. századi Karib-tenger kalózkapitányainak korába, hogy megőrizve a mestermű hangulatát, annak egyedi játékstílusát (nyílt végű szerepjáték és valós-idejű kaland ötvözete, akcióelemekkel megspékelve), feltámassza az utánozhatatlan hangulatot, ugyanakkor technikailag a jelen kor szintjére emelje azt. Ebben új engine, számtalan izgalmas újítás és gyönyörű 3D-s megjelenítés segíti. Az új Pirates!-ben a cél a régi marad: hajóskapitányként felfedezhetjük a tengereket, eljuthatunk az egzotikus kikötőkbe, összecsaphatunk ellenfeleinkkel földön, vízen és a hajók fedélzetén (megmaradnak a hajóskapitányok közötti kardpárbajok) egyaránt, majd szerencsés esetben javaikat zsákmányként megtartva növelhetjük vagyonunkat, mígnem mi leszünk a térség leghíresebb és egyben legrettegettebb kalóza. A játékmenet szorosan épít az elődre, ám annál részletesebb és sokrétűbb szerepjáték-elemekkel rendelkezik majd, többféle játékstílust biztosítva ezzel.

COMBAT OVER EUROPE / BATTLE OVER EUROPE

Combat Over Europe / Battle over Europe
Fejlesztő: Russian Rocket Games
Kiadó: GMX Media
Megjelenés: 2004. február
Honlap: www.gmxmedia.net/coe

Kiegészítése készül az utóbbi évek legjobb repülőszimulátorának tartott IL-2 Sturmovik kiegészítő lemezéhez. A Forgotten Battles története folytatódik, a front nyugatra mozdul tovább. A szövetségesek Németország szívébe indítottak támadást, ahol a Luftwaffe ádáz küzdelmet vív a behatoló erőkkel. Az 1944 júniusa és 1945 májusa közötti ütközetek 12 hadjáratba sűrítve szerepelnek a programban (6 USAAF, 6 Luftwaffe).

A fejlesztésben a Forgotten Battles gárdája segítette a készítőket, többek között a javított és kibővített hadjáratrendszert és küldetés-eligazítást, valamint az Online Dynamic Campaign újítást, ami minden játék esetében új felállást generál. A választékot több tucat új földi egység és 20 új légi jármű biztosítja.

RÖVIDEN

J.E. Sawyer, a Black Isle Studios aranycsapatának utolsó mohikánja (nem hivatalosan, de bevallottan a Fallout 3 vezető designere) is elhagyta a céget, a helyét Sean. K. Reynolds veszi át.

Az amerikai szenátus elé terjesztették a legújabb kalóz- és peer-to-peer-ellenes törvényjavaslatot: ez maximálisan akár öt év börtönt is kiróna azokra, akik a hivatalos megjelenés előtt töltenek fel az internetre filmeket, zenéket vagy játékokat...

A Final Fantasy XI amerikai megjelenésével egy hét alatt százezerrel nőtt a játék előfizetőinek száma. A FFXI így 430,000 aktív PC-s és PS2-es játékossal büszkélkedhet, és eséllyel indul a karácsonyi piacon, hogy megelőzze a jelenlegi csúcstartóként félmilliós előfizetői bázissal rendelkező EverQuestet.

Készül a kritika által a porba gyalázott, de a beteges játékosok között múlhatatlan népszerű Postal-sorozat harmadik része. Vince Desi, a sorozat atyja még nagyobb interaktivitást, valamint négyzetre emelt morbiditási és erőszakmutatókat ígér az új epizódba.

A Ubisoft leállíttatta a legendás hadihajó-szimulátor sorozat legújabb részének, a Harpoon 4-nek fejlesztését, mondván „a játék nem érte el azt a színvonalat, amely méltó lenne a Ubisoft termékeihez".

Chris Vrenna, egykori Nine Inch Nails-tag legutóbb azzal került a reflektorfénybe, hogy átvette ex-bandatársától, Trent Reznortól a Doom 3 zenéjének készítését. Emberünk most újra játék-zenét ír, méghozzá a Doomtól stílusban a létező legmesszebb álló Sims 2-höz.

Összeolvad az internet három legnagyobb játékmagazinjából kettő: az IGN és a Gamespy. A két oldal igen impozáns adatokkal bír: összesen havi 22 millió olvasóval, 673 millió oldalletöltéssel, és 200000 aktív előfizetővel (darabja 60 dollár/év bevétel) büszkélkedhetnek. Az egyesült szuperoldalt 2004 első felében lövik fel a netre.

A JÓ...

Rovatunkban a hónap legjobb, legrosszabb és "legcsúfabb" hírét szedjük csokorba...

Nagyon úgy tűnik, mégsem tűnik el a süllyesztőben a hányatott sorsú Imperium Galactica 3!

A projektet a holland székhelyű HD Interactive karolta fel - ha az égiek és a Mithis Games fejlesztői is úgy akarják, 2004 őszén Nexus néven végre megjelenhet a fantasztikus grafikájú, taktikai űrcsatákra kihegyezett sci-fi játék. Reszkess Homeworld!

...A ROSSZ...

Újabb játékfejlesztőcégek bezárásáról kaptunk hírt. A napos Floridában az igen kiábrándító Devastationnel bemutatkozó Digitalo csapata kényszerült lehúzni a rolót, míg a ködös Albionban a Genepool (X-Men: Wolverine's Revenge) zárta be a boltot – pedig az ő játékuk még aránylag jól is fogyott.

A világ üzenete a játékfejlesztők felé („Ne tessék minket átlagos, semmitmondó játékokkal fárasztani!") egyre egyértelműbbnek tűnik.

...ÉS A CSÚF

Újabb "tiltakozzunk a Vice City ellen, mert az a menő" akció zajlik Amerikában, ezúttal a New York haiti származású kisebbségének képviselői viselik el a közröhejt némi publicitás ellenében, amikor teljesen komolyan képesek kijelenteni, hogy "a Vice Cityben szereplő haiti maffia durva kulturális támadás a haiti származású emberek ellen".

A kérdésre, miszerint ugyan miért a játék megjelenése után egy évvel kezdenek csak lázadozni, egyelőre nem kaptunk választ.

BLITZKRIEG II

Fejlesztő: Nival Interactive
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004.
Honlap: Még nincs

Valamikor a nyár elején teszteltük a Blitzkrieg nevű, kellemes RTS-t, és máris itt a bejelentés a folytatásról: a második részben a világ számos helye – újdonságként Afrika és Óceánia szigetvilága – szolgál földrajzi alapul, négy hadjárat keretein belül. Több száz, a valóságnak megfelelő tengeri, szárazföldi és légi fegyver és jármű, valamint valós hősök jelentik a legnagyobb újdonságot. Utóbbinak köszönhetően még valószerűbbek lesznek a történelmi ütközetek, hiszen például Sztálingrád védelménél akár az Ellenség a kapuknál c. filmből (meg persze a történelemkönyvekből) ismerős Vasily Zaitsev szerepét is magunkra vállalhatjuk.

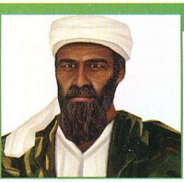
Az elsődleges célpontok mellett lehetőségünk lesz további stratégai épületek elfoglalására (vasútállomás, repülőtér), amik egyszerűbbé teszik a főbb célok megsemmisítését. Eldönthetjük, milyen egységeket küldünk harcba, mikor hívunk erősítést. A terep teljesen rombolható lesz, az egységek tapasztalatokat gyűjtenek, fejlődnek, a sikeres ütközeteket kitüntetésekkel honorálják. Alakulataink kihasználhatják a 3D-s terep adottságait, valamint az időjárás hatásait.

KILL.SWITCH

Fejlesztő: Bitmap Brothers
Kiadó: L.S.P.
Megjelenés: 2004. I. negyedév
Honlap: www.killswitch.com

A Namco taktikai katonai shootere már bizonyított a konzolok területén, a külsőnézetes akciójátékok kategóriájában, és jövő év elején végre a PC-s játékosok is hozzáférhetnek a Offensive Cover System meghajtású kommandózáshoz. A forradalminak ígérkező realisztikus rejtőzködő, támadó, fedező és védelmi taktikákkal operáló játékban 18 pályán brillírozhatunk, egy-egy hangulatfokozó, moziszerű filmbetéttel megszakítva. A face-to-face akciók mellett rejtőzködésre, ellentámadásra, mesterlövészkedésre is bőven nyílik alkalmunk jövőre.

AMERICA'S 10 MOST WANTED



Fejlesztő: System 3
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2004.
Honlap: Még nincs

Last Ninja és International Karate sorozatok. Nincs olyan C64 tulajdonos, akik a fent említett játékok valamelyikével ne játszott volna. A kreatív géniusz mindkét esetben a 80-as évek meghatározó fejlesztő és kiadócége, az angol System 3 volt, akik 2004-ben visszatérnek a porodra, elsőként egy meglehetősen aktuális témával, a terrorizmus problémakörével foglalkozó játékkal. A System 3 és a CIFR kódnevű terrorizmus-ellenes szervezet nászából születő, Amerika 10 legkeresettebb bűnözőjét hajkurásztató programban terroristák felkutatása és elfogása lesz a cél, élükön a listavezető Osama Bin Ladennel.

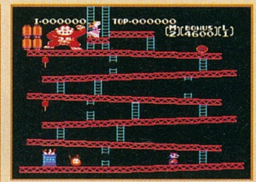
DRIV3R

Fejlesztő: Reflections Interactive
Kiadó: Atari
Megjelenés: 2004. II. negyedév
Honlap: Még nincs

Az Atari semmit sem bíz a véletlenre, és a Vice City sikeres példáját követve filmszerű elemekkel zsúfolja tele, és hollywoodi sztárok egész garmadáját szerződteti a DRIV3R (bizonytalan megjelenésével eleddig Driver 3 néven borzolta a PC-s játékosok idegeit) szinkronszerepeire. A főszerepet az első két részből ismerős Tanner, a nemzetközi autótolvaj-szindikátus felszámolására törekvő beépített zsaru alakítja, aki ezúttal Michael Madsen (Kill Bill) orgánumával szólal meg. Tobias Jones nevű partnerét a Con Airből ismerős Ving Rhames, míg ellenfelét, a szindikátust vezető Jerichot a 9 és fél hét egykori sztárja, a mára a filmiparból már leépült Mickey Rourke szólaltatja meg. A gyengébb nemet a miami autótolvaj banda feje, a szexi Calita képviseli, akinek a S.W.A.T.-ból, avagy a Halálos irambanból ismert Michelle Rodriguez kölcsönzi a hangját. Az aszfaltszaggató hajszákra és a gengszterekkel vívott tűzpárbajokra három városban - a floridai Miami, a francia Nice és a törökországi Isztambul - kerül majd sor.

HÖVESD A FEHÉR NYULAT!

Bulvárrovatunk ezúttal a nyolcvanas évek egyik leghangosabb videojáték-botrányára emlékezik, mely után hónapokig a Universal filmbirodalmon röhögött a fél világ...



1982-ben járunk, amikor a Nintendo a Donkey Kong földrengésszerű sikerén felbuzdulva úgy gondolta, ideje kilépnie Japánból és meghódítani az amerikai piacot is. A gondolatot tett követte, megalakult a Nintendo of America, amely tengerentúli hódítását természetesen a nagy sláger Donkey Kong játéktermi, Famicom (a NES konzol japán neve), Apple II, Intellivision és Colecovision verzióinak terítésével kezdte. 48 órával az amerikai Nintendo megalakulása után a céget beperelte a MCA Universal filmstúdió, mondván Donkey Kong karakterét az ő King Kongjukról mintázták a japánok, és sikereiket az általuk kitalált figura ellopásával érték el. A Nintendo állt elébe a pernek – és kiderítették, hogy a filmóriás jogai King Kongra lejártak! Így még ha be is bizonyítanák, hogy Donkey Kong az ő majmukról lett mintázva, akkor sem szólhatnának egy szót sem. A per végén még a Universalnak kellett 1,8 milliót fizetni a Nintendónak hitelrontás címén...

RÖVIDEN

Todd Hollenshead újabb infókat hintett el a készülő Doom-filmmel kapcsolatban. Jelenleg a rendező, a színészek és a forgatókönyv kiválasztása zajlik a Warner filmstúdió berkeiben, az előmunkálatokat John Wells (a Vészhelyzet producere) és Lorenzo Bonaventura (az ügynök, aki a többek között Mátrixot megszerezte a Warner számára) felügyelik.

Elkészült a játékkiadók toplistája az idei év első három negyedévének forgalma alapján. Íme a sorrend az amerikai PC + konzol játékeladásokat figyelembe véve:

1.	**Electronic Arts, 595 millió dollár forgalom (20% piaci részesedés)**
2.	**Nintendo, 350 millió (11,8%)**
3.	**Sony, 207 millió (6,9%)**
4.	**Atari, 183 millió (6,2%)**
5.	**THQ, 178 millió (6%)**
6.	**Activision, 137 millió (4,6%)**
7.	**Take 2, 134 millió (4,5%)**
8.	**Konami, 131 millió (4,4%)**
9.	**Ubisoft, 120 millió (4%)**
10.	**Namco, 119 millió (4%)**
11.	**Sega, 93 millió (3,1%)**
12.	**Vivendi, 87 millió (2,9%)**
13.	**Capcom, 86 millió (2,9%)**
14.	**Microsoft, 78 millió (2,6%)**
15.	**Acclaim, 60 millió (2%)**

A Deus Ex 2 éppen csak megjelent, a Thief 3 még sehol, de Warren Spector már a jövőre gondol. A Deus Ex 3 nem hivatalos bejelentéséről már a múlt havi számunkban írtunk, íme most egy újabb terv Warrentől: a System Shock eredeti készítőcsapatát próbálja összehozni egy harmadik epizód erejéig. A név joga az Electronic Arts zsebében van, Spector papa most éppen onnan próbálja kialkudozni, mivel a kiadó nem óhajtja maga finanszírozni a projektet.

Rövid, de velős: a Tron 2.0 története alapján készült képregénysorozat első tagja karácsonytól kapható a tengerentúli boltokban – nekünk sajnos be kell érnünk a netes rendeléssel...

A Nintendo aratott a szokásos évi Golden Joystick díjkiosztó gálán: a japánok öt Arany Joystickot vittek haza Londonból. A számunkra érdekes kategóriákban a Championship Manager 4 (legjobb PC-s játék), a Battlefield 1942 (a legjobb multiplayer játék), a Half-Life 2 (a legjobban várt játék) illetve a Vice City (az év játéka) vitte el a pálmát.

Michael Giacchino fogja szerezni a jövőre moziba kerülő Pixar-film, a The Incredibles zenéit – az úriembert eddig leginkább a Medal of Honor, a Call of Duty és a Secret Weapons over Normandy zeneszerzőjeként ismerhettük.

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS... (PLETYKAROVAT)

Új rovatunkban a hónap játékipari pletykáiból válogatunk, a piros csíkok azt jelzik, hogy szerintünk mennyire lehet hinni a senki által meg nem erősített "hírekben".

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90

Bár hivatalosan még nem erősítették meg, egyre több forrásból halljuk a hírt, hogy a Ubisoft berkein belül készül a Heroes of Might and Magic ötödik része (sőt, egyes fórumokon feltűntek a játék állítólagos fejlesztőitől származó hozzászólások is)!

80 %

Továbbra is tartja magát a pletyka a Fable esetleges PC-s verziójának készítéséről. Peter Molyneux állítólag egy IRC-interjúban azt mondta, előrehaladott tárgyalásokat folytat a Microsofttal az ügyben.

35%

Azt beszélik, a múlt hónapban bejelentett Larry-folytatás mellett más régi legendás kalandjáték-sorozatokat is feltámasztani készül a Sierra: a King's Quest 9, a Gabriel Knight 4, és a Space Quest 7 címek röppentek fel, mint potenciális újjászületők.

20 %

Egyenesen Hollywoodból érkezett a pletyka, miszerint a nagy sikerű Masters of Doom könyv után film készül John Carmack és John Romero karrierjéből.

10 %

A Ubisofttól kiszivárgott információk szerint a Prince of Persia: Sands of Time készítői némi pihenés után egy egészen különleges játékba vágnak bele, amely a nagy sikerű 24 című tévésorozathoz hasonlóan teljesen real-time módon 24 órán át követi egy összeesküvésbe bonyolódó különleges ügynök életét.

20 %

A kétes megbízhatóságú EBWorld online játékáruház szerint 2004. április 14. lesz a PC-s játéktörténelem legnagyobb napja, akkor jelenik meg ugyanis a Doom 3, és vele egy napon a (nem röhög!) Duke Nukem Forever.

1 %

PT BOATS: KNIGHTS OF THE SEA

Fejlesztő: Akella
Kiadó: -
Megjelenés: 2004. III. negyedév
www: www.akella.com/dev-pt-en.shtml

Az Akella rendelkezik már némi gyakorlattal a vízmegjelenítés terén – mivel nem akarták, hogy tudásuk és tapasztalatuk kárba vesszen, a Sea Dogs folytatásnak tekinthető Pirates of the Caribbean után egy újabb tenger-közeli játék készítésébe fogtak, ezúttal második világháborús fűszerezéssel. A grafikai megjelenítést a STORM 2 engine továbbfejlesztett változatára bízták, a történetet pedig a szövetségesek, az oroszok és a németek oldaláról is játszhatóvá tették. A hajókon található személyzet bármely tagjának szerepkörét elvállalhatjuk (géppuskás, torpedókezelő, ellátóhajó-parancsnok, komplett flottamozgásokért felelős taktikai tiszt, stb.), vagy rábízhatjuk az AI-ra is.
A STORM 2.5 engine olyan különleges látványelemeket biztosít, mint a robbanások után fodrozódó víz, a különböző hajók eltérő hullám-nyomvonala, valósághű ütközés és találat következtében létrejövő sérülések, stb. Egyjátékos módban karrier indítására lesz lehetőségünk, míg multiplayerben akár 16-an is gyűrhetjük majd egymást.

PACIFIC WARRIORS 2: DOGFIGHT

Fejlesztő: InterActive Vision
Kiadó: 4AM Entertainment
Megjelenés: 2004. március
Honlap:
www.4amgames.com/website/script/dogfight.htm

Újabb második világháborús repülőszimulátor tűnt fel a horizonton, annak is a csendes-óceáni térségében zajló csatákat feldolgozó ágazatában. A Dogfightban választhatunk az Amerikai Légierő dicsőséges és a Japán Hadsereg magasztos karrierlehetőségei közül. Oldalanként 25 (összességében tehát 50) küldetés, négy különleges történelmi vadászgép és teljesen animált környezet várja a pilótákat, amit egy szokványosnak éppen nem nevezhető RPG rendszer egészít majd ki. Ennek lényege, hogy a sikeres küldetések, lelőtt ellenségek, elpusztított célpontok és a pontos fegyverhasználat után tapasztalati pontokat kapunk, amit megnövelt teljesítményű fegyverek és bombák vásárlására fordíthatunk. A hangulat fokozásáról a realisztikus rádióforgalom gondoskodik.

PAPARAZZI!

A Peugeot bemutatta a „dune buggy" (homokos tengerpartokra és sivatagos terepre tervezett nyitott terepjáró) kategória legújabb koncepció-autóját, a Hoggart. Hogy miért érdekes ez számunkra? Nézzetek a képre: nem lehet nem észrevenni, hogy a Hoggar szinte egy az egyben a Halo Warthog terepjárójának másolata! Szinte csak a gépágyú hiányzik róla...

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE

Fejlesztő: i-Deal Games
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: -
Honlap: Még nincs

Immár hivatalos, hogy a harmadik rész előtt még napvilágot lát egy kiegészítő a Jagged Alliance 2-höz, melyet az eredeti designer, Serge "Wildfire" Popov készít. Arulco gazdasága immáron teljesen összeomlott, lényegében a nemzetközi drogkartell irányítja. Az Észak-Amerikai Drogügynökség a hagyományos diplomácia eszközeivel tehetetlen, így hathatósabb eszközök bevetése mellett döntenek. Főhősünk egy zsoldos lesz, akinek az arulcai kormányzat kulcsfiguráit kell kiiktatni, valamint másodlagos célként megkapja a drogkartell teljes megsemmisítésének feladatát is.

A Wildfire az alapjáték szinte minden elemét módosítja, új fegyverek, tájak, épületek, küldetések és ellenfelek várnak ránk, de még a mesterséges intelligenciát is újraírják. Minden sokkal valóságosabbá válik, megközelítve a való világ érzetét. A környezetet feltöltötték tereptárgyakkal, fákkal, kövekkel, nagyobb teret engedve ezzel a harci taktikázásnak. Megnövekedtek az épületek védelmi képességei is, aknamezők, kerítések, őrtornyok tűnnek fel, és immár az egységek is riadóztatnak, fedezik egymást. A fegyverek is a valóságos megfelelőjükre hasonlítanak, grafikájuk, hanghatásaik és működésük tekintetében egyaránt.

Fontos szerep jut a mellékküldetéseknek is, amelyek most már szerves részét képezik a játék történetének. Sokkal több, és okosabb ellenfelekkel állunk szemben, ráadásként a maffia is megvetette lábát a városban.

POSTAL 2: SHARE THE PAIN

Fejlesztő: Running With Scissors
Kiadó: Running With Scissors
Megjelenés: 2003. december / 2004. január
www: gopostal.com/index.htm

Úgy látszik, a Running with Scissors fejlesztőgárdája továbbra is hisz a totális gusztustalanság sikerében, hiszen lassan elkészülnek a Postal2 multiplayer kiegészítésével, valamint jövőre már a harmadik résznek fognak neki. A Share the Pain kiegészítőben 14 új pálya, 25 karakter és 17 csapat várja mindazokat, akiknek a gyomra beveszi mindezt.

HULT

Fejlesztő: 3D People
Kiadó: Project Three Interactive
Megjelenés: 2004. II. negyedév
Honlap: www.cult.3dpeople.de

Lassan három éve készülget egy szlovák fejlesztőcsapat műhelyében a Kult (korábban The Cult), ami egy 3D-s, izometrikus nézőpontból játszható RPG-t takar. A saját fejlesztésű motorral hajtott játékba zoom funkciót, dinamikus fényhatásokat, változatos időjárási körülményeket, és dinamikus varázslat, robbanás és effektrendszereket gyömöszöltek a fejlesztők. A részletgazdag animációt és gyönyörű környezetet használó játék mintegy 50 térképet tartalmaz, és csak rajtunk fog múlni, hogy kaland, vagy inkább akció stílusban ismerjük meg az izgalmas történet fordulatait. Ez egyébként az Álomvilág párhuzamos valóságában játszódik, igazi fantasy történet. Néhány számadat: 40 küldetés, 30-nál is több szörnyfajta, több mint 100 egyedi fegyver, 50 varázslat és 25 képesség. Bétaverziót március magasságára ígérnek.

RÖVIDEN

Úgy tűnik, hamar kiheverte az Eidos-szal történt szakítást a Championship Manager-sorozattal elhíresült Sports Interactive csapata. Következő játékukkal, amely az Eastside Hockey névre hallgat, számukra eddig duplán ismeretlen terepet céloznak meg: a hokijátékok világát, illetve az amerikai piacot; a cuccot a Sega fogja kiadni, de a srácok azt is megsúgták, hogy új focijátékon is dolgoznak, amelynek a hivatalos bejelentése februárban várható.

Az Acclaim újabb beteges reklámkampánnyal borzolja a kedélyeket. A Gladiator: Sword of Vengeance című gladiátorosmészárlós játékuk plakátjait vörös tintapatronokkal preparálják, amelyek a kiragasztástól számított néhány nap múlva kifakadnak, és „vérrel" itatják át a posztereket...

Az Eidos illetékesei elejtették, hogy a következő Hitman-játék (feltűnően ódzkodnak a „Hitman 3" kifejezés használatától!) jövő tavasszal jelenik meg. Kémeink viszont jelentették, hogy a fejlesztőcsapat már bejegyeztette magának a www.hitman4.com címet is: úgy tűnik, a derék dánok sosem hagynak már nyugtot kopasz bárgyilkos barátunknak.

Peter Molyneux egyik kései bullfrogos klasszikusa, a Theme Hospital új, totálisan megdönthetetlennek látszó rekordot állított fel: a budget kategóriás megjelenése utáni 245. héten újra átvette a vezetést az olcsó kategóriás játékok angol eladási listáján. A kórházszimulátort leginkább fenyegető vetélytárs Age of Empires Gold jelenleg 149 hete toplistás...

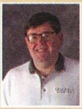
Mint tudjuk, Angliában mindenre lehet fogadni. A Ladbrookes bukmékerház most kiadta a hivatalos oddszokat a „melyik játék lesz a kacsácsonyi piac legnagyobb bestsellere" kérdésre. A bukik a legesélyesebbnek az EA karácsonyi slágereit, a FIFA 2004-et, a Király Visszatért, és a PS2-es Medal of Honor Rising Sunt tartják (1:3 esély). Harry Potter Kviddics Világkupája és a Championship Manager '03-04-es szezonja 1:20 arányban fizet, míg az új Prince of Persiának 1:50 esélyt adnak.

Az angol Computer and Videogames megszavaztatta olvasóit az elmúlt 30 év legjobb játékairól. Óriási meglepetésre az élen a Sonic the Hedgehog végzett, a nintendós Zelda: Ocarina of Time, és a klasszikus Pac-Man előtt. PC-s játékok közül a harmincas listába csupán a Tomb Raider, az Elite, a Half-Life, a Doom, a Championship Manager, a Sims és a Quake fért be.

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT...

A játékipar egyes szereplői lassan már többet nyilatkoznak, mint dolgoznak - és néha észvesztő nagy okosságokat tudnak mondani. Rovatunk ilyen aranyköpésekből válogat.

„Az Armed & Dangerous egyik korai koncepció-megbeszélésén a játékban előforduló gegekről volt szó. Csináltunk egy Powerpoint prezentációt, amelyben a felmerült ötleteket kategóriákba osztottuk, és illusztráló ábrákkal dobtuk fel az összhatást. Nagyon elégedettek voltunk magunkkal, egészen addig, míg nem realizáltuk, hogy a „nagyon kockázatos, valószínűleg nem fog működni" kategória illusztrálására egy hatalmas Jar Jar Binkset sikerült választani. Ültünk a LucasArts csúcsvezetői előtt, próbáltuk nekik eladni a játékot egy bazi nagy Jar Jar képpel és egy „nem fog működni" felirattal. Az, hogy a játékot mégiscsak a LucasArts fogja kiadni, bizonyítja, hogy George Lucasnak igenis van humora."
- Aaron Loeb, Planet Moon Studios



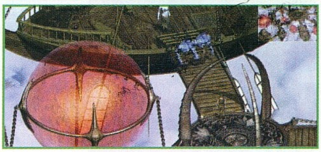
„Nálunk két alapszabály van. Egy: csak a nagyon magas színvonalú munkát fogadjuk el, a második legjobb már nem elég jó. Kettő: a közönségnek készítjük a játékot, nem magunknak. Minden játékötletet ebből a szempontból vizsgálunk: vajon tetszeni fog-e a közönségnek, illetve vajon elég nagy közönségnek fog-e tetszeni ahhoz, hogy kifizetődő legyen a belefektetett munka?"
– Bruce Shelley, Ensemble Studios

„Azért jó óriáscégnek dolgozni, mert az évről évre megjelenő biztos sikerjátékaik elegendő mozgásteret biztosítanak a kockázatos projektek bevállalására. Kis cégben egy esélyed van: ha egy játékod bukik, vele bukik az egész cég. Az EA a sportjátékok, vagy a C&C-sorozat mellett megengedheti magának, hogy kísérletezzen. Van, amikor egy kísérlet megbukik, mint a Motor City, de van, hogy ezerszeresen meghálálja a bizalmat, mint a Sims. Nem lázadozom a kiegészítők készítése ellen, mert ezzel megadom az esélyt újabb kockázatos projekteknek, hogy a Sims-hez hasonló forradalmi játékok születhessenek."
– Will Wright, Maxis

„Max Payne sikerének a titka az, hogy ő a játékipar első számú boszszúálló zsaruja – ez a kategória az ő felségterülete, a játékosoknak erről a kifejezésről Max jut eszébe. Ugyanígy a „bullet-time" kifejezés is összeforrott Maxszel, ahogyan pl. a „biztonságos autó" kifejezés a Volvóval, vagy a „gyorskaja" a McDonaldsszal. Ahhoz, hogy a játékod sikeres legyen, ma már elengedhetetlen, hogy ehhez hasonló képzettársításokat tudj elültetni a fogyasztókban. A játéktervezők jobban tennék, ha ebből indulnának ki, nem fantáziátlan klónokat gyártanának apró fejlesztésekkel és új ötletekkel megspékelve."
- Scott Miller, 3DRealms

GOLDEN LAND: COLD SKIES

Fejlesztő: Burut Creative Team
Kiadó: Russobit-M
Megjelenés: 2004.
Honlap: www.goldenland-rpg.com



Az orosz nyelvterületeken már szeptember óta hozzáférhető a Burut szerepjátéka, ám az angol verzióra azóta is hiába várjuk. Ez persze nem zavarta a fejlesztőket abban, hogy hozzáfogjanak egy kiegészítő készítéséhez. A Golden Land: Cold Skies hét új várost, 40 helyszínt, 200 nemjátékos karaktert és nagyjából 1000 új tárgyat tartalmaz, történetét pedig a hazajutás problémakörének szenteli, melyet négyféle befejezéssel fejelnek meg.

"A KÉSÉSEK MIATT SZÍVES ELNÉZÉSÜKET KÉRJÜK..."

Spartan	**2004. március**
Colin McRae Rally 04	**2004. március**
Battle Over Europe	**2004. február**
Nexus	**2004. szeptember**
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	**2004. január 31.**
Perimeter	**2004. tavasz**
Eastside Hockey Manager: Franchise Edition	**2004. első negyedév**
Dead Man's Hand	**2004. március 26.**
Unreal Tournament 2004	**2004. febuár 6.**
I of the Enemy	**2004. tavasz**
Shadowbane	**2004. január 16.**
Kult	**2004. második negyedév**
Project A3	**2004. harmadik negyedév**
Railroad Pioneer	**2004. március 13.**
Far Cry	**2004. március 26.**
The Entente: Battlefields of World War I	**2004. február**
Soldner - Secret Wars	**2004. első negyedév**
Battle Mages	**2004. első negyedév**
Dragon Empires	**2004. nyár**
Restricted Area	**2004. április 2.**

KÉPALÁÍRÁS-PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség **Kulcsár Márton** nevű olvasónk alábbi pályaművét találta a legjobbnak:

"Mr. Payne stílusa mindig szíven találja az embert"

További dobogós megoldások:

"Egy sima, egy fordított,
egy talált, egy ordított."
- Bandee WRC

"...s a kis szobába toppanék,
repült felém Max Payne,
Aztán csak csüngtem a padlón szótlanul,
mint lován a John Wayne..."
- Rendi Ákos

A győztesnek gratulálunk, nyereménye egy eredeti *Harry Potter: Kviddics Világkupa* játékprogram.
Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a *kepalairas@pcguru.hu* címre várjuk.

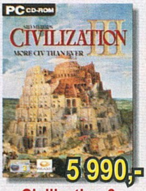
CD GALAXIS

PC / PS 2 / PS ONE / X-BOX / GAMECUBE JÁTÉKPROGRAMOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK – DVD FILMEK – MULTIMÉDIA

A LEGJOBB JÁTÉKOK, ÓRIÁSI VÁLASZTÉKBAN!

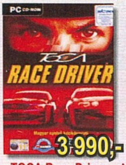
Acélszív	5 990
Age of Empires Gold	1 990
Age of Mythology	4 990
Age of Mythology Titans	9 990
Age of Wonders Magic	10 990
Aliens vs Predator 2	2 990
A vs P 2 Primal Hunt	2 990
American Conquest	4 990
Amer Conq Fight Back	7 990
Antant*	9 990
Apocalyptica	10 990
Aquanox 2	7 990
Arcanum	1 990
Atlantis 2	2 990
B-17 Flying Fortress 2	3 990
Baldur's Gate Gold	3 990
Baldur's Gate 2	3 990
Baldur's Gate 2 Gold	5 990
Battlefield 1942 Deluxe	12 990
BF1942 Secret Weapons	7 490
Bionicle	8 990
Blitzkrieg	4 990
Bounty Hunter (Mace G)	9 990
Broken Sword 3*	Jön
C&C Generals	11 990
C&C Generals Zero Hour	7 490
C&C Renegade*	3 990
Call of Duty	10 990
Capitalism 2 + társasj.	2 990
Champ Manager 01/02	3 990
Champ Manager 03/04	9 990
Chaser	7 990
Chrome	9 990
Civilization 3	5 990
Civilization 3 Conquests	6 990
Claw	1 990
Colin McRae Rally 2	2 990
Colin McRae Rally 3	9 990
Combat Flight Simulator	2 490
Commandos	1 990
Commandos Call of duty	1 990
Commandos 2	3 990
Commandos 3	9 990
Conflict Desert Storm 2	5 990
Cossacks csomag	9 990
Croc	3 990
Delta Force Black Hawk.	6 990
Desperados	3 990
Deus Ex	1 990
Deus Ex 2*	Jön
Diablo	1 690
Diablo 2 +Lord of Destr	2 990
Dicsőség szárnyain	2 990
Die Hard Nakatomi Plaza	2 990
Disney játékok	Hívjon!
Drakula 2	1 990
Driver	3 990
Dungeon Siege	4 990
Dungeon Siege Aranna	9 990
Emperor:Battle for Dune	3 990
Empire Earth Gold	6 990
Empires	9 990
Enclave	7 990
Enter The Matrix	9 990
Etherlords	3 990
Europa Universalis	1 990
F1 2002*	3 990
F1 Challenge '99-02	11 990
FIFA 2003	3 990
FIFA 2004	11 990
Fire Chief	6 990
Flanker 2.0	1 490
Flight Simulator 98	2 490
Freedom Fighters	11 990
Freedom Force	1 990
Gangsters 2	1 990
Ghost Recon	2 390
Gladiator: Sword of V.*	Jön
Gorky Zero	9 990
Gothic 2*	Jön
Grand Theft Auto 3	6 990
GTA Vice City	10 990
Gyűrűk Ura: Király vtér	12 990
Haegemonia	3 990
Haege Solon Hagyaték	3 990
Haege Ultimate Coll.	6 990

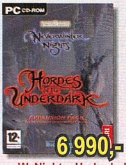
2 990,-
SWINE

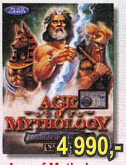

5 990,-
Civilization 3

4 990,-
Blitzkrieg

3 990,-
FIFA 2003


3 990,-
TOCA Race Driver


6 990,-
NeverW. Nights: Underdark


4 990,-
Age of Mythology

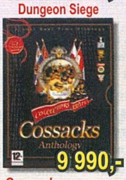
4 990,-
Dungeon Siege

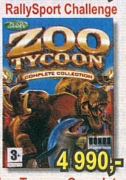
6 990,-
RallySport Challenge

8 990,-
Medieval csomag

7 990,-
Morrowind csomag

9 990,-
Heroes 4 Big Pack


9 990,-
Cossacks csomag


4 990,-
Zoo Tycoon Complete

Halálos Álmok*	6 990
Half-Life	1 690
Half-Life Generations 3	4 990
HL Counterstrike CZero*	9 990
Halo	13 990
Hard Truck	2 990
Harry Potter Kviddics	11 990
Heroes of M & M 3	1 990
Heroes 4 +két küldetése	9 990
Hidden & Dangerous 2	10 990
Hitman	1 990
Hitman 2	3 990
Hobbit*	9 990
Hold hadművelet	1 990
Homeworld 2*	9 990
Hotel Giant	3 990
House of the Dead 2	1 990
Hulk	5 990
Icewind Dale Gold	3 990
Icewind Dale 2	5 990
IL-2 Sturmovik	2 390
Imperialism 2	2 490

Imperium Galactica 2	1 990
In Memoriam	10 990
Indiana Jones Emperor.	6 990
Industry Giant 2	3 990
IndyCar Series	7 990
Inkvizíció	3 990
Insane	1 990
Int. Superstar Soccer 3	9 990
Iron Storm	3 990
Judge Dredd	9 990
Kelták királya	3 990
King of the Road	3 990
Korea: Forgott Conflict	6 990
Légimentők	4 990
Légió	4 990
Lionheart	10 990
Lord of the Rings (Viv.)	4 990
Mafia	6 990
Magic The Gathering B	9 990
Master of Orion 3	3 990
Max Payne 2	10 990
Medal of Honor Deluxe	11 990

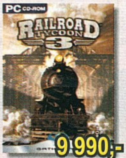
Medal of H. Breakthr	7 490
Medieval + Viking Inv	8 990
Metal Gear Solid 2 Sub	11 990
Midnight Club 2	10 990
Midtown Madness	1 990
Might and Magic 7	1 990
Might and Magic 9	5 990
Morrowind+2 küldetése	7 990
Mortal Kombat 4	1 990
Motocross Madness 2	2 490
Myst 3: Exile	2 490
Myst: URU	8 990
Nagy Balhé	1 990
Napóleon	4 990
NBA 2004	11 990
Need for Speed Porsche	3 990
Need for Speed HP2	6 990
NFS HP2+NBA 2003	9 990
NFS Underground	11 990
Nemo nyomában	6 990
Neverwinter Nights	7 990
Nw Nights Undrentide	7 990

Nw Nights Underdark*	6 990
NHL 2002	3 990
NHL 2004	11 990
Northland	9 990
No One Lives Forever 2	4 990
NOLF 2: Contract JACK	9 990
Op Flashpoint csomag	5 990
Pandora's Box	2 490
Panzer General 3D Sc.E	1 990
Patrician 3	10 990
Pharaoh + Cleopatra	2 390
Platoon	2 990
Pokoli Szomszédok	7 990
Pro Evolution Soccer 3	11 990
Project IGI	1 990
Railroad Tycoon 3*	9 990
Rainbow Six	2 390
R. Six 3: Raven Shield	7 990
RalliSport Challenge	6 990
Rally Trophy	3 990
Rayman 3 Collector's	7 990
RC Cars	4 990

11 990,-
NFS Underground

10 990,-
Star Wars KOTOR

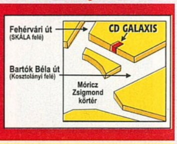
9 990,-
Champ. Manager 03/04


9 990,-
Railroad Tycoon 3

9 990,-
Terminator 3

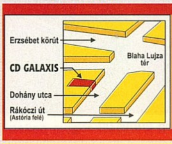
Return to Castle Wolf.*	4 990
Rise of Nations	12 990
Rollercoaster Tycoon	3 990
Rollercoaster Tycoon 2	6 990
Rollercoas T. 2 Time T.	6 990
Roncsderby	4 990
Sárkány Trónja	6 990
Schizm	1 990
Sega GT	1 990
Settlers 3 Gold	2 990
Settlers 4	2 990
Settlers 4 Mission	3 990
Settlers 4 Trójai Küldetés	3 990
Severance: Blade of D.	1 990
Shadow of Memories	9 990
Shanghai 2nd Dynasty	1 990
Sheep	1 990
Silent Hill 2	9 990
Silent Hill 3	11 990
Silent Hunter 2	1 990
Simpsons Hit & Run	9 990
Sim City 3000 World Ed.	3 990
Sim City 4	11 990
Sim City 4 Rush Hour	7 490
Sims Double Deluxe (Alap+Livin' It Up+House Party)	11 990
Sims Hot Date	7 490
Sims On Holiday	7 490
Sims Unleashed	7 490
Sims Superstar	7 490
Sims Abrakadabra	7 490
Sinbad	6 990
Soldier of Fortune 2 Gd*	3 990
Soul Reaver 2	1 990
Space Colony	10 990
Spellforce*	Jön
Splinter Cell Collector's	9 990
Star Wars Racer	3 990
SW: Force Commander	3 990
SW: Galaxies	11 990
SW: Jedi Knight Gold	3 990
SW: JK Jedi Academy	10 990
SW: Kn. Old Republic	10 990
SW: Phantom Menace	3 990
SW: Rogue Squadron	3 990
SW: Starfighter	3 990
SW: X-Wing Alliance	3 990
SW: X-Wing Collector	3 990
Starcraft és Brood War	1 690
Stronghold Crusader	9 990
S.W.I.N.E.	3 990
Syberia	4 990
Temple of Elemental Evil	9 990
Terminator 3	9 990
The Nations	1 990
Thing	2 990
Tiberian Sun	3 990
TOCA Race Driver	3 990
TOCA Touring Cars 2	1 990
Tomb Raider 4	1 990
Tomb R. Angel of Darkn	9 990
Tony Hawk's Pro Skat 3	1 990
Total Club Manag 2004	10 990
Traffic Giant Gold	1 990
Train Simulator	6 990
Tropico	1 990
Tropico 2 - A kalóz öböl	9 990
Tyúkvadászat 2	1 990
UFO Aftermath	9 990
Unreal Tournam. 2003	Akció
V-Rally 3	6 990
Vészhelyzet 2	3 990
Vietcong	10 990
Vietnam Med+Evac*	6 990
War of the Ring*	9 990
Warcraft 2 Gold +B.net	1 990
Warcraft 3	4 990
Warcraft 3 frozen throne	4 990
War and Piece	4 990
Wizardry 8	4 990
WW II: Frontline Comm	9 990
World War III	1 990
Worms 3D	11 990
XIII*	9 990
Zeus+Poseidon	2 390
Zoo Tycoon csomag	4 990

Szaküzlet
a Móricz Zsigmond körtérnél
1114 Budapest, XI. kerület
Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: 209-3606, 361-4061
Nyitva:
Hétfő-Péntek 10-18h



CSOMAGKÜLDÉS!
479-0933
Budapestre és vidékre is!
MÁR MÁSNAPRA!
Díja: 990 Ft / csomag

GYORS & OLCSÓ



Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél
1074, Budapest, VII. kerület
Dohány utca 64.
Telefon:
479-0933, 352-1250, 352-1253
Nyitva:
H-P 10-18h, Szo. 10-13h

www.cdgalaxis.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

Sikerkönyvek -15% engedménnyel!

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * – Hamarosan megérkezik – PIROS: Újdonságok / top akciók – ZÖLD / (H): magyar nyelvű játékok.

CODENAME: PANZERS

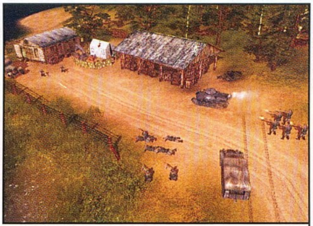
Fejlesztő: Stormregion **Kiadó:** CDV **Megjelenés:** 2004. I. negyedév

Van benned valami állat – mondta Bakács Tibor a Megasztár egyik versenyzőjének a minap (áldott legyen a két hetes nyomdai átfutás), s nagyon én sem tudok mást mondani a Stormregion fejlesztőinek. Két évvel ezelőtt a S.W.I.N.E. grafikájával, életszerű járműkezelésével és sajátos humorával mondhatni csak találomra büntették a konkurens fejlesztőgárdákat, a Codename: Panzers-szel azonban már felvilágosult tanárként, tudatosan fegyelmezik a hebrencs vadfi-hordákat. Tehetik is, hiszen a S.W.I.N.E. grafikus motorja, a GEPARD engine kitűnő alapanyagul szolgál egy realizmust célzó, II. világháborús stratégiának.

Titkos történet történelembe ágyazva. Erről nemrégiben meg is győződhettem, amikor a Stormregion főhadiszállására vetődtem, bár a hátteret illetően teljesen kiszúrtak velem, a történetről ugyanis egy árva szót nem szóltak ezek a fejlesztő-gazemberek. Ne tessék fojtott kacaj kíséretében a lexikonra mutogatni, mondván, nézd ki a történelemkönyvekből te mafla, mivel a srácok a történelmi léptéken túl megpróbálják személyes szálakkal hozzáláncolni a játékost a historikus események rideg tényeihez. A Panzers karmaiban három nemzet hős fia vonaglik mint főszereplő, őket kell átvezetnünk a végső győzelemig avagy a totális bukásig vezető ösvényen. Hans von Gröbellel a német kampányban például 12 küldetés során kell eljutnunk Lengyelország megtámadásától Sztálingrád bevételének kísérletéig, közben persze megjárjuk a francia síkságokat, illetve a Balkán sziklás hegyeit. Sztálingrádnál amolyan Call of Duty-szerűen kapcsol a program, az éles váltás Alekszander Vlagyimirov személyében történik, akivel pedig éppen a sztálingrádi lakosok hősies küzdelmét tapasztalhatjuk meg.

A sorsfordító ütközet után értelemszerűen a rettenthetetlen (és élőerőben jelentős áldozatokat vállaló) Vörös Hadseregé a főszerep, na meg a tarkónknak szegeződő puskacsöveké, amelyek kellően elrettentőek ahhoz, hogy megkezdjük összességében véve 8 missziós kelet-európai vándorutunkat, egészen Berlin kapitulációjáig. Ezzel persze még nincs vége "szenvedéseinknek", a 10 küldetésre tagolt szövetséges hadjárat ugyanis csak ekkor kezdődik Jeffrey S. Wilson személyében a szinte öngyilkos Normandiai partraszállás biztosításával (a német vonalak mögé szállunk le), folytatódik többek közt az arnhemi híd csatájával, s zárul a végső összeomlással, az ardenneki, utolsó nagy német roham visszaverésével. Mint látható, számos történelem ihlette csatát megvívhatunk, ám Hanséknak köszönhetően jó néhány fiktív ütközettel is találkozni fogunk. Mi több, ezek némelyikéhez akár két térkép is tartozhat, amelyek között teljesen szabadon utazgathatunk, végre úgy igazán lehetőséget teremtve nagy volumenű stratégiák kiszelésére.

Itt áttörünk, ha addig élünk is!

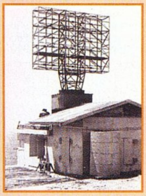


Intenzív ostrom az intenzív ellen

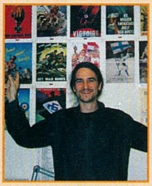
Bázisépítés helyett akció. A Panzers esetében folytatódik a S.W.I.N.E.-féle akció-orientált játékmenet, mert bár a GEPARD képes lenne Command&Conquer-szerű bázisépítős, termelős stratégiai játék készítésére, a srácok mégiscsak ehhez értenek a legjobban. Azért titkon elárulták, hogy terveik között szerepel termelős stratégiai játék készítése is. Szintén S.W.I.N.E. hagyomány a hősök szerepeltetése, ám ezeknek a Panzers esetében lényegesen nagyobb szerep jut: ők állnak a történet középpontjában, így a játékos könnyebben tud azonosulni velük, ezzel élvezetesebb játékélményt nyújtva. Küldetésekben irányíthatjuk őket (gyalogosan avagy járműben utazva), de fokozott figyelmet kell fordítanunk rájuk, hiszen haláluk esetén azonnal bukjuk az adott feladatot.

RADAR

A részletekben rejlik minden! A Stormregionös srácok nem aprózták el, a modelleket lehetőség szerint mindig megpróbálták eredeti felvételek alapján megalkotni. Csak egy apró példán, egy krétai radarállomáson szemléltetjük, mennyire is vették komolyan a fiúk a történelemhűséget.



INTERJÚ



A minap kémeink jelentették, hogy vendég jár a Stormregion főhadiszállásán, méghozzá a játékot kiadó CDV-től. Mivel a szerkesztőségtől csupán két utcasaroknyira van a fejlesztőcsapat irodája, gyorsan átugrottunk egy kis beszélgetésre régi barátunkhoz, a Panzers produceri teendőit ellátó Achim Heidelaufhoz.

- Szevasz Achim, mi járatban?
- Sziasztok! Tudjátok, szeretek Magyarországra jönni, aztán beadtam otthon a főnökeimnek, hogy ellenőriznem kell a Panzers-t...

- Na és hogy áll a játék?
- Remekül! Már vagy tíz éve dolgozom a szakmában, de ilyen fickókkal még nem találkoztam, mint a Stormregion...! Más fejlesztők folyton késnek, csúsznak, nem készülnek el, plusz időt kérnek, nyafognak; ezek a srácok viszont mindig mindent halálpontosan elkészítenek időre. Sőt, többször volt már olyan, hogy a kiszabott határidő előtt leadtak egy-egy verziót a játékból!

- Várj csak, ha ilyen jól áll a játék, akkor miért toltátok át a megjelenést 2004-re?
- A Panzers igazán kiemelkedő játéknak ígérkezik, és nem akarjuk azzal elrontani másfél év munkáját, hogy kevés időt hagyunk a végén tesztelésre, és a játékegyensúly minél tökéletesebb beállítására. Jelenleg ez a CDV első számú projektje, és a cég tisztában van azzal, hogy többet érünk, ha három hónap múlva kiadunk egy tökéletes játékot, mint ha karácsonykor kijönnénk egy döcögő, hibás, patch-ek után kiabáló termékkel.

- Ez igazán megnyugtató. Apropó, mi újság a CDV-nél? Az elmúlt hónapokban elég aggasztó hírek érkeztek felőletek...
- Nos igen, ott volt az angol irodánk bezárása... ez nagyon sajnálatos, de muszáj volt meglépnie a cégnek, mivel az angol kirendeltség nagyon régóta veszteséges volt. Azt viszont szeretném leszögezni, hogy nincsen komolyabb gond a cégnél és remek játékaink vannak készülőfélben! A másik hír, amire utalsz, gondolom a Galaxy Andromeda leállítása (ami egyébként az angliai irodabezárástól teljesen függetlenül történt). Nem igazán láttam bele abba a projektbe, de kívülről úgy tűnt, hogy nagyon nem működnek a dolgok. Nem tudom, hogy ez a fejlesztő, vagy a kiadó hibája volt-e, mindenesetre a projekt leállításával egy időben a játék CDV-s producerétől is megvált a cég. Azt hiszem, így volt ez a legjobb mindenkinek.

- Oké, térjünk át a Panzersre! Sokan nem értik, miért volt szükség a névváltásra, és a „Codename" szócska odabiggyesztésére.
- *(forgatja a szemét, majd nevet)* Hihetetlen tehetség van a legkényelmetlenebb kérdések feltételéhez...! Jogi okok, meg mindenféle copyrightok miatt voltunk kénytelenek kibővíteni a címet. A szerzői jogi szabályozás Németországban borzasztó szigorú, és inkább odateszünk egy icipici betűkkel írt „Codename"-et a címhez, mint hónapokat hadakozzunk a Panzers cím különféle vélt vagy valós jogtulajdonosaival...

- Próbálok nem kellemetlent kérdezni... mik a CDV elvárásai a játékkal kapcsolatban, és miket tartasz a legfőbb vetélytársainak?
- Szoros konkurenciánk, azaz a Panzersszel együtt megjelenő, jelentős második világháborús RTS nem nagyon lesz... de ha lenne is, szerintem a Panzers bárki játékával állja az összehasonlítást. Úgy gondolom, a játéknak minden esélye megvan, hogy 2004 legjobb RTS-ei között szerepeljen.

- Azt hiszem, ez jó végszó lesz... azaz várj csak, eszembe jutott még valami! Mit szólsz a Half-Life 2 kód kiszivárgásához?
- Hm, egyrészről óriási butaság volt ilyen, milliókat érő forráskódot olyan gépen tartani, amely rá van kötve az internetre... másrészről viszont, aki ilyet tesz, mármint betör a fejlesztőhöz és ellopja a félkész kódot, azt én komolyan főbelőném! Nem vagyok idealista, tudom, hogy kalózkodás mindig lesz, nem örülök neki, de elfogadom. Oké, lopd el a játékomat, de legalább annyi tiszteletet adj meg a készítőknek, hogy megvárod, míg az elkészül, és nem a félkész játékot lopod el – ezzel mindenkinek csak rosszat teszel, játékosoknak, fejlesztőnek, kiadónak egyaránt.

Köszönjük az interjút

A korhűség mindenekelőtt. Nem is olyan régen, bölcs fejeseink még azon morfondíroztak, mivel kéne külhonban népszerűsíteni a nagy kelet-európai régióba vesző kis országunkat („Tony Curtis project"). Pedig elég lett volna csak ránézni a Codename: Panzers-re, hiszen a küldetések során olyan magyar helyszínek is feltűnnek majd (a Vörös Hadsereg előrenyomulásakor), mint Budapest vagy éppen a Balaton északi, mocsaras része – igaz, nem éppen a legjobb pillanatukban, hogy ne mondjam rommá lőve. Sajnos rövid látogatásom során csak az előbbit tekinthettem meg, de még így is elképesztő deja vu-vel kellett megbirkóznom. A Lehel téri templomot például egy az egybe lemodellezték a fiúk, s az azt körülvevő környezetnél is megpróbálták minél Budapest-szagúbbra (pontosabban inkább Buda-szagúbbra) venni a figurát. Jelentem sikerült: egységeinknek (köztük mondjuk egy honi Zrínyi rohamlövegnek) régi vágású bérházak beesett falai közt poros grundok hiányos deszkázásai nyújtanak fedezéket, miközben kisiklott sárga villamosvagon hasal a macskakövön – hát kell ennél több? Természetesen a többi helyszín is hasonlóan részletes, pazar faburkolatok, kőlapok, cifra szőnyegek díszítik az előkelőbb házakat, sőt, hogy a kis parasztházak is kellően dekoratívak legyenek, puritán kályhák meleg tűzropogása tereli beljebb a látogatót, az intimitást sugalló családi portrék előterébe.

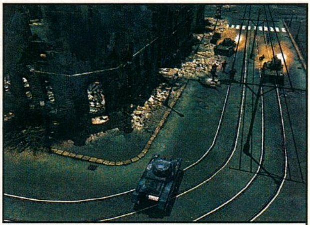
HŐSÖK

Még mielőtt a Hősök említése láttán mindenki Warcraft 3-féle turbókaraktereket képzelegne, érdemes leszögeznünk, hogy ezek inkább csupán kiemelt karakterek, személyükkel nem a csapatunk, hanem a történeti szál erősödik, mondhatni ők adnak keretet az eseményeknek (tehát ha meghalnak, bizony game over). Múltjukat, érzéseiket, motivációikat a küldetések előtt és közben lejátszott ingame videók formájában fogjuk megismerni, amelyekben ráadásul a tisztább kép érdekében (hisz a kamera ilyenkor nagyon közel van) nagyságrenddel "kövérebb" poligonbabákként pózolnak majd, mint a tényleges játékbeli verziójuk.
Természetesen a Stormregionnek ez még mindig nem elég, CGI-be is megalkotja őket a teljesség (renderelt animációk, díszdobozok, plakátok) kedvéért.

Régi élmény, kicsit megbolondítva. Bizony-bizony, a Stormregion legnagyobb újítása, hogy belső helyszínekkel is szolgál a Panzers (továbbra is full 3D-ben, teljes zoommal, forgathatósággal), amelyek természetesen stratégiai funkcióval is bírnak majd. Katonáink ugyanis Command & Conquer: Generals-os terroristák módjára megszállhatják a házakat, elfoglalhatják a lövőállásokat (szigorúan csak a ház két oldalán), ezzel is kiterjesztve védelmi vonalaikat. Kifüstölésük kétféleképpen történhet: vagy beküldünk egy szakaszt, hogy ritkítsák meg a bentieket, vagy egyszerűen lebombázzuk. A döntés azonban nem könnyű, hiszen utóbbival feláldozunk egy fontos stratégiai pontot.

Apropó bombázás. Úgy látszik a Stormregionös srácoknak semmi sem szent, még a robbanás általános elfogadott tana sem, amely szerint egy robbanás nem más, mint egy szépséges, de rutinszerű fényjáték. Na a Panzers-nél ez elő nem fordulhat! A robbanás ugyanis itt nem előre gyártott sablonpukkanások sorozata lesz, valós időben számolja ki a program (többek közt attól függően, hogy nehézbombázó vagy zuhanóbombázó küldte el az áldást, milyen szögből, mit eltalálva), ebből pedig egyenesen következik, hogy nem fogunk találkozni két ugyanolyan detonációval! Ez nemhogy egy RTS-ben, hanem egy First Person Shooterben sem túl gyakran fordul elő...

A hit nem véd meg a lövedékeimtől


Síneken megcsúsztatott kézifékes forduló

Páratlan egységorgia. A több mint 100 autentikus harci egység is hasonlóan pazar felépítéssel rendelkezik: a dzsipek, a páncélkocsik, teherautók, könnyű harckocsik, rohamlövegek, önjáró lövegek, páncélvadászok, féllánctalpas szállítók, illetve műhelykocsik, lőszerszállító-kocsik stb. mindenkor a newtoni fizikának megfelelően reagálnak, ha kell, átugratnak a fedezékül szolgáló homokzsákokon (pl. dzsip), kicsavarják a fákat, maguk alá gyűrik a közúti lámpaoszlopokat, széttépik a villanypóznákat (az elszakadt vezetékek tánca felettébb megnyerő!), vagy éppen nemes egyszerűséggel kidöntik a kerítést (pl. tank). Egymással szemben is ilyen hetyke a fizikai kontaktus, köszönhetően a gondosan megalkotott sérülésrendszernek, amely az oldalankénti páncélvastagságot alapul véve ábrázolja a roncsolódást: ha egy Királytigris a 100mm-es frontpáncélján például bekap egy lövést, csak éppenhogy beleremeg, ám ismételt lövések sorozatát már ő sem bírja ki, s először fekete füstpamacsok, majd végül éles robbanások kíséretében végleg kimúlik. Persze köztudott, hogy a tankok hátsó traktusa, illetve a tető az, ami a kritikus pontokat jelöli, így mindenki egymás farát fogja keresni – a Panzers-nél azonban csak nagy nehézségek árán fogjuk megtalálni.

A készítők ugyanis beépítettek egy tolató funkciót, amely nem engedi feleslegesen megfordulni a tankot, biztosítva az állandó védelmet egységeink számára. Ez ugyan az alfaközeli státusznak köszönhetően még nem működik tökéletesen (tulajdonképpen nem is várható el), a vontatott lövegek tolatáskor például kínosan előremerednek, de legalább az ágyú tüzeléskor kellő mértékben hátrasiklik, megingatva kicsit a talapzatot, illetve a kezelőszemélyzetet.

Persze a személyzet nem csak a hatalmas vasszörnyek irányítása végett fontos, mivel a gyalogosok távolabb látnak, illetve hallanak, mint behemót társaik, akik viszont ennek ellensúlyozására távolabb képesek lőni – már ha tudják, hogy mire. Vége tehát a tankseregek tarolásának, többnyire vegyes csapatokat érdemes összeállítani, már csak azért is, mert az egységek egyértelműen vesztes helyzetben kétségbeesésükben képesek megfutamodni, mi több, akár meg is adhatják magukat. Ha jól vigyázunk azonban rájuk, meghálálják, a bevetések során célzási és hallási képességeik ugyanis folyamatosan fejlődnek, így nem csak azt tudják megállapítani egy távoli zörejből, hogy az egy ellenséges jármű, hanem, hogy mondjuk éppen egy Tigris-tank közeleg. Stratégiai lehetőségeink így egyszeriben kibővülnek, hiszen szinte veszély nélkül dönthetünk arról, hogy előreküldjük a tankvadászokat, bevárjuk a lomha nehéztankokat, tüzérségi támogatást kérünk vagy éppen lángszórósokkal felhevítjük-e ezt a nagy páncéltestet, hogy aztán saját embereinkkel megtöltve küldjük vissza a feladónak. Sokszor érdemes fineszesebbnek lenni, hiszen ravasz húzásainkért (pl. magára hagyott vonattal levágni a pálya nehéz szakaszát), illetve másodlagos feladatok teljesítéséért (pl. német tiszt elfogása francia ellenállók segítségével) ún. presztízs pontokat kapunk, amelyeket tüzérségi támogatásra, nehézbombázásra és egyéb "jolly jokerre" válthatunk be.

Átgondolt minden részletében. Megfontoltság mindenekelőtt! – horkant fel a kódsorok fojtásából levegőért kapkodó programozó,

GENERALS VÍZ VS. SWINE VÍZ VS. PANZERS VÍZ

A cikkben néha-néha felbukkanó Command &Conquer: Generals párhuzam nem véletlen, hiszen a képeket elnézve kísérteties hasonlóságot fedezhetünk fel a Panzers vize és az EA Pacific féle nedves közeg között. Pedig jó – lenne – tudni, hogy ez a GEPARD engine sajátja, s már a két évvel korábban megjelent S.W.I.N.E.-ban is szinte ugyanilyen elképesztő tajtékok viaskodtak egymással.

Generals

Swine

Panzers

Rohaaam, ez a harc lesz a végső! Ja, hogy ez az ellenség szövege?!

mivel a Panzers-ben minden eddiginél fejlettebb mesterséges intelligencia várható. A gép állítólag különböző prioritásokat ad egy-egy területnek, épületnek, s inkább azokhoz koncentrálja erőit. Ha azok mégis vereséget, vagy legalábbis végzetesnek tűnő sérülést szenvednek, tartalékcsapatokat küld, ám nem csak úgy vaktában, hanem a korábban már kipuhatolt egységeinknek megfelelően. Sőt, ha úgy ítéli meg, hogy az adott területet nem éri meg megtartani, illetve visszaszerezni, inkább visszavonul, s keres egy újabb támadási felületet.

A kezelőfelület is nagyon kellemesnek ígérkezik, mert bár a megjelenésig még vagy hatszor átdolgozzák a fejlesztők, süt róla, hogy a látványvilággal kézen fogva járkál. Példának okáért a játék során Haegemonia-szerűen bármikor megállíthatjuk az időt, hogy mondjuk egy légitámadás bombáit azonosíthassuk földre vetett árnyékai alapján. Persze ez egy őrtornyon nem sokat segít, de egy dzsipnél még talán van elég időnk félreállni a detonáció útjából. A káoszt megelőzendő természetesen egységeinket a klasszikus CTRL + szám kombóval rajokba is csoportosíthatjuk, sőt, a gyorsabb képváltások érdekében adott térképrészleteket is elmenthetünk – bár ez a Red Alert óta már alap egy RTS-nél.

Mint ahogy a mulitplayer opció is, amelyet szerencsére szintén nem hanyagoltak el a fiúk: lesz itt minden, mi szem-szájnak ingere, többek közt Deathmatch, Kill The Leader és Hold The Line (ezek mindegyikében 2 egymással szembenálló csoportra oszlik maximum 8 játékos, és úgy püfölik egymást), valamint egy teljesen egyéni játékmód, amelyről még ártatlan rébuszokban sem voltak hajlandóak fecsegni a fejlesztők. Pedig hogy vártam, hogy véletlenül elszólják magukat...

Ellenben a demóval kapcsolatban készségesek voltak: annyi bizonyos, hogy lesz, még a teljes játék megjelenése előtt (2004 első fele), és valószínűsíthetően külön demót szentelnek a single és a multiplayer résznek (sőt, akár nemzetenkénti felosztás is elképzelhető).

Persze a játék kiadása után sem áll le az élet, hiszen terveik szerint – most gonosz leszek – a patchek mellett extra küldetéseket tesznek majd letölthetővé, sőt, a későbbiekben (talán épp egy esetleges küldetéslemezben?) magát a pályaszerkesztőt is közkinccsé teszik.

Slágergyanús. Azt hiszem, nincs mit azon csodálkozni, hogy a Codename: Panzers producere, Achim Heidelauf ennyire elégedett a magyar fiúkkal (lásd mellékelt box). Az alkotók nemcsak hogy remekül kihasználták a II. világháborúban mint témában rejlő lehetőségeket, hanem még olyan apró kis nüánsznyi dolgokra is volt idejük és energiájuk odafigyelni, mint a szélborzolta fák életteli lengése, az osztagok egyes tagjainak többféle animációi (hogy meg ne unjuk), vagy például a trailerben is feltűnő mozdony fémkerekeinek, illetve tengelyeinek precíz kidolgozása (az illesztéseknél szinte megfeszülnek a hatalmas erőtől a láthatatlan csavarok). Igen, határozottan: van benne valami állat...

Puma

AMI BÍZTATÓ: RÉSZLETES GRAFIKA, VÁRHATÓAN A TÖRTÉNET ÉS A MI

AMI AGGASZTÓ: MEGJELENÉSÉNEK A CSÚSZÁSA

ÖSSZESSÉGÉBEN: 2004 NAGY SIKERVÁROMÁNYOSA, ENNÉL TÖBB ALIGHA KELL

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

SWINE

A Stormregion 2001 végén debütált S.W.I.N.E. című valós-idejű stratégiájával, amely az agresszori szerepben tetszelgő disznók és a védtelen, ártatlan, már-már csillagszemű nyuszik képzeletbeli páncélos háborúját tárta elénk. A játék tulajdonképpen egész jó kritikákat kapott, de olyan igazán átütő sikert mégsem ért el a világpiacon, ami egyrészt talán annak köszönhető, hogy a 2 faj egységei tulajdonságaikat tekintve nem nagyon különböztek egymástól, egyedül a külalakjuk volt teljesen más, másrészt pedig azt a jellegzetes S.W.I.N.E.-os humort erőltetettnek érezte a közönség egy része.

AZ A BIZONYOS HÍD

A híd túl messze van – borzasztó kreatív újságírónemzedékünknek hála talán a leggyakoribb képaláírás a gamersajtóban, mégis, sokan nem tudják, hogy az I. angol légideszant tragédiájához kapcsolódik. 1944 szeptemberében a 9000 fős hadosztály Arnhem közelében szállt le, hogy a városban lévő Rajna-hidakat elfoglalva megnyissa az utat a kikötői révén utánpótlást ígérő Hollandiába, illetve a Siegfried-vonal megkerülésével Németország belső területei felé. Az angol hírszerzés azonban egy német hadtestet szem elől tévesztett, s szerencsétlenségükre pont rájuk dobták a hős brit ejtőernyős hadosztályt. Ennek folyományaként csak egyetlen egy zászlóaljnak sikerült bejutnia a városba, és nagy vérveszteségek árán elfoglalnia az egyik Rajna-híd feljáróját, ám német páncélos osztagok rövidesen ezt is teljesen elszigetelték...

Az arnhemi vereség sajnos komoly következményekkel járt a háború kimenetelét illetően: mivel a szövetséges erők nem foglalhatták el Hollandiát, és nem nyomulhattak be a Harmadik Birodalom szívébe, Hitler időt nyert, s megszervezhette az 1944 decemberi utolsó német ellentámadást Ardennekben.

RACING LEGENDS

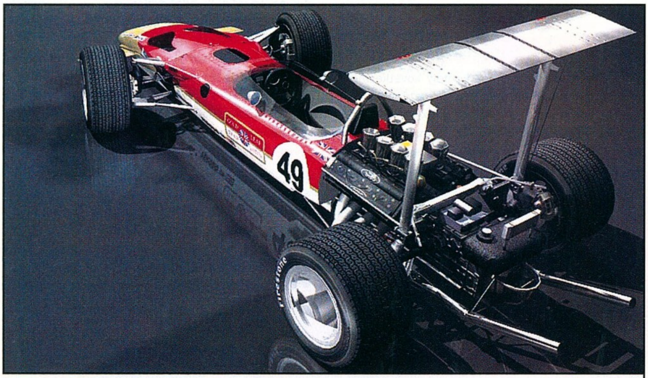
Fejlesztő: West Bros. **Kiadó:** West Bros. **Megjelenés:** 2004

Ha kiírnánk egy szavazást arról, hogy melyik az a játék, amelyet a megszállott autóbolondok a leginkább várnak, de amelyiknek egyúttal legbizonytalanabb a megjelenési időpontja, nos akkor a Racing Legends kétségkívül toronymagasan végezne az első helyen.

Jó munkához... Nagyjából másfél évvel ezelőtt közöltünk bemutatót erről a nagyszerűnek ígérkező játékról (PC Guru 2002/09), és akkor ott hagytuk abba, hogy a fejleményekről be fogunk számolni. Ígéretünket természetesen megtartjuk, lássuk tehát a részleteket.
Az Empire Interactive nem hallgatott a józan észre, és megjelentette a World Sports Cars alapjaira épülő Total Immersion Racinget (óriási bukás lett belőle, ami nem is csoda, hiszen egy totális szimulátort üzleti megfontolások miatt menet közben nem lehet arcade-dá butítani, és így kiadni, mert a felhasználók csalódottsága megpecsételi a sorsát), a West testvérpár pedig wokingi otthonában tovább csiszolta a Racing Legends nevű gyémántot. A kiadó elvesztése az anyagi kereteket is szűkítette, éppen ezért kénytelenek voltak megválni néhány értéktárgyuktól (pl. kisebb házba költöztek, Chris West eladta a Ferrariját), de az értük kapott pénz biztosította a megkezdett munka nyugodt körülmények között történő folytatását. Mivel minden fillért meg kell ragadniuk, a honlapjukon nyílt online shopban motorsport könyveket, videókat, ajándéktárgyakat stb. lehet vásárolni, és az ebből keletkező hasznot a játékra fordítják (időközben remek viszonyt alakítottak ki a Classic Team Lotus-szal, ezáltal az ő termékeik is megvehetőek, például egy eredeti, 1980-as évjáratú Lotus is kapható).

A projekten továbbra is mindössze hárman dolgoznak: Tony West a grafikát készíti, Chris a programozásért felelős (mindketten mérnök végzettségűek), Gregor Veble pedig, aki a fizikai és matematikai tudományok doktora, a fizikai engine tökéletesítésén fáradozik (ilyen kis létszámú csapat esetén persze jócskán vannak átfedések). Gregorral egyébként az interneten ismerkedtek meg, Westék látták egy játék részletéül szolgáló felfüggesztés modellezését, amely nagyon megtetszett nekik, felvették vele a kapcsolatot, és átcsábították az RL-hez. Mivel Gregor szlovén származású, a távolság megnehezítette az összehangolt munkálatokat, éppen ezért idén nyáron elhatározta, hogy átköltözik Angliába, mostanra talán már beszerezte a szükséges papírokat.

Az alap engine és az erőátviteli/meghajtási rendszer modellezése késznek mondható, ami azért fontos állomás, mert ez nem csak az elsőnek kiadott játékra fog vonatkozni, hanem az újabb és újabb kiadott update-ekre (sport autók, motorok, akár jelenkori Formula 1, tulajdonképpen bármi, aminek kereke van és versenyezni lehet vele), nehézséget csak az engedélyek megszerzése okozhat. Ezt úgy képzeljük el, hogy a licenc birtokában elkészítik a csomagot (mondjuk a 80-as évek Le Mans-i autóit; gyakorlatilag minél régebbi valami, annál könnyebb az engedélyeket beszerezni), ez – mint ahogy az alap játék is – interneten lesz megvásárolható, és simán csak rá kell telepítenünk a meglévő programra, mely az összes változást (autók, pályák, szabályok, fizika, irányítás stb.) gond nélkül fogja kezelni.
Fejlesztés alatt van egy ún. Software Developer Kit segédprogram is, amellyel azoknak az otthoni játékosoknak könnyítik meg a helyzetét, akik önállóan szeretnének frissítéseket létrehozni, a legjobban



Ez már majdnem olyan, mint a mindent vivő Lola-T a régi autós kártyából...

Korabeli "csináld magad" pit stop

Az "Ezerszer Elsütött Poénok" díj ehavi győztese: Na, ez volna a műszerfal. De hová tűnt Damon Hill?

BÓNUSZ INFO

A Racing Legends úgynevezett progresszív motion blur-effektet fog használni, ami azt jelenti, hogy nem csak a textúrákon, hanem egész alkotórészeken lehet bevetni az elmosódást. Így például a valóságnak megfelelően mozognak a kerekek, ahogy az autó felgyorsul, a sebesség növekedésével a felni középső részén a küllők egyre jobban nem fognak majd látszani. Persze ugyanez érvényes a gumimintára is. Az ördög a részletekben lakozik...

sikerültek pedig akár megkaphatják a hivatalos frissítés besorolást is.
Jelenleg azonban még semmilyen engedéllyel nem rendelkeznek, tehát egyáltalán nem biztos, hogy a képeken látható Lotus 49B-ből kiindulva az alap játék az F1 60-as, 70-es éveit fogja tartalmazni, ez még további tárgyalások eredményétől függ.

... idő kell! A Lotus egyébként majdnem kész, már csak pár apróság várat magára. A cockpiten a mérőműszereken, gombokon és jelzőfényeken némi textúrázási munka, valamint a pedálok, az akkumulátor és a kábelkötegek kidolgozása van hátra. Mindezek a manapság megjelenő játékok (tisztelet a kevés kivételnek) színvonalát figyelembe véve apróságoknak tűnhetnek, de épp ebben rejlik a Racing Legends ereje: a részletekben. Minden összetevőt a legpontosabban szeretnének prezentálni, a legkényesebb ízlésnek is megfelelni, és csak akkor kimondani valamire, hogy kész, amikor abba valóban nem lehet belekötni. Ilyen például a legendás Ford DFV motor. A legapróbb alkatrészig szétszedhető lesz, megfigyelhetjük majd működés közben, összerakhatjuk, javításokat végezhetünk rajta (erre azért van szükség, mert lesz olyan bajnokság, ahol egy szezont ugyanazzal az autóval kell teljesítenünk, és a használatból eredő esetleges károsodásokat, sérüléseket nekünk kell helyrehoznunk), szóval a barkácsoló kedvűek alaposan kiélhetik magukat, de amúgy is érdekes lehet ízekre lebontva látni, hogyan épül fel egy versenyautó. Ne feledjük, ez a részletesség minden update-et jellemezni fog...

A játék rendelkezni fog úgynevezett dioráma területekkel. Több fajta ilyen helyszínre számíthatunk, a képeken egyelőre csak egy klasszikus házudvar látható. A legtöbb garázs kezdetben üres lesz, de ahogy gyarapodnak az autóink, úgy telnek meg a helyiségek, ahol tároljuk őket. Lesz külön egy műhely rész, melyet az autók javítására, szét-, illetve összeszerelésére, és persze a versenyre való felkészítésére vehetünk igénybe. A megnyert trófeákat egy vitrinben helyezhetjük el, melyet büszkeséggel mutogathatunk majd a játékostársainknak.

A pálya melletti részletek kidolgozása is nagy odafigyeléssel készül. Minden tereptárgy, reklámtábla, nézőtér a korabeli valóságnak fog megfelelni, amibe beletartoznak a különböző szállító kamionok is. Hosszas kutatómunka árán sikerült néhány műszaki rajzot, fotót találni ezekről a járművekről, azon belül is a Lotus csapat 1968-71 között használt transzportereréről. Tony West jelen pillanatban a külső részén dolgozik, de pontos tervek nélkül a belső elrendezés korhű kialakítása nem lesz egyszerű feladat. Nemrégiben eléggé leromlott állapotban a Classic Team Lotus tulajdonába került egy a valóságban használt „műhelybusz", amit restaurálni fognak, ennek alapján a Racing Legendsben remélhetőleg a pontos másával fogunk találkozni.
A multiplayer rész tesztelése már folyamatban van, különös tekintettel a „lag" minimalizálására, elmondásuk szerint – ilyen szempontból is - rengeteg tapasztalatot adott nekik a Grand Prix Legends. Azonban egyéni játékra is lesz lehetőség, mesterséges intelligenciával, single player üzemmóddal.

Jó-jó, de mikor??? Hát ez az, amit senki se tud – még maguk a készítők sem. A legtökéletesebb szimulátort szeretnék létre hozni, olyat, amilyen még nem volt, ez pedig nem megy máról holnapra. Az idő nagy részét az alapok kifejlesztése viszi el, mert ha minderre biztonsággal lehet építkezni (tehát bármilyen korszakot probléma nélkül rá lehet húzni), akkor onnantól fogva már jóval nagyobb ütemben haladhat a készítés, az eddig felhalmozott tudás, tapasztalat pedig garancia lehet arra, hogy mindaz megvalósul, amit ígérnek.

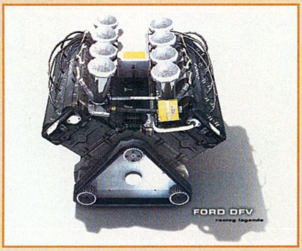
A megjelenést illetően semmilyen konkrét időpont nem merült fel, annyi bizonyos, hogy a fiúk gőzerővel dolgoznak. Nekünk csak a türelmes várakozás marad...

Köszönet Csiki Péternek

FORD DFV (1967-1985)

A Formula 1 mindmáig legeredményesebb motorját a Ford megbízásából a Cosworth cég egyik alapítója, Keith Duckworth tervezte 1966-ban (a másik frontember Mike Costin, e két név összeolvasásából ered a Cosworth elnevezés). Első bevetésére 1967. június 4-én Zandvoortban, a Holland Nagydíjon került sor, ami kitűnően sikerült: Jim Clark egy Lotus volánja mögött megnyerte a futamot – ezzel 15 éves sikerszéria vette kezdetét. A DFV (Double Four Valve = dupla négyszelepes elrendezés a hengerfejben) motorokhoz 155 futamgyőzelem, 12 egyéni (Hill, Stewart háromszor, Rindt, Fittipaldi kétszer, Hunt, Andretti, Jones, Piquet és Rosberg), illetve 10 konstruktőri (Lotus ötször, Matra, Tyrrell, McLaren, Williams kétszer) világbajnoki cím fűződik. A Ford motorok fölényére jellemző, hogy 1969-ben és 1973-ban az idény valamennyi versenyét megnyerték. Ennek a páratlan sorozatnak a nyolcvanas évek elején szakadt vége, amikor is feltűntek a színen a turbók...

Főbb műszaki jellemzők: V elrendezésű szívómotor, 8 henger, 32 szelep, furat: 85,7 mm, löket: 64,8 mm, lökettérfogat: 2993 cm3, fordulatszám: 9000 ford/perc, teljesítmény: 405 LE, tömeg: 165 kg (utóbbi három érték 1985-re a következőképpen fejlődött: 11600 ford/perc, 530 LE és 139 kg).



Tasnádi Zoltán

AMI BÍZTATÓ: A KÉSZÍTŐK EGYBEN A KIADÓK IS, EZÉRT SEMMILYEN „KÜLSŐ HATÁSNAK" NINCSENEK KITÉVE
AMI AGGASZTÓ: MINDÖSSZE HÁRMAN VANNAK...

ÖSSZESSÉGÉBEN: HA EGYSZER TÉNYLEG ELKÉSZÜL, EZ LESZ A LEGREALISZTIKUSABB, A LEGJOBB, A LEGAPRÓLÉKOSABB, A LEGLEGLEG AUTÓS SZIMULÁTOR - KIZÁRÓLAG PROFIKNAK

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

CALL OF CTHULHU:
DARK CORNERS OF THE EARTH

Fejlesztő: Headfirst **Kiadó:** Bethesda Softworks **Megjelenés:** 2004. I. negyedév

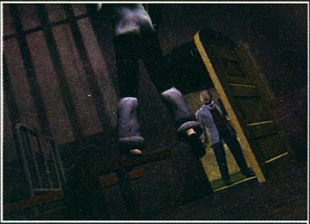
Iszamlós félelem. Nyálkás, nyúlós, lélegző sötétség. Cthulhu, Azatoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurat, kiknek nevét nem szabad és nem lehet kimondani – a leírhatatlan rettenet. A borzalom könyve, a Necronomicon és Yogh-Sothot, a kapu, a kulcs, az őrző „kiben egy a múlt, jelen, s jövő". Ősi istenek, a Régiek, kik az óceánok mélyén, a sarkvidék jégpáncélja alatt, a Föld legsötétebb zugaiban várják, hogy a csillagok állása kedvezővé váljon, és visszavehessék hatalmukat. H. P. Lovecraft fantáziavilága újra testet ölt, és visszaköltözik a képernyőre – s vele érkeznek a végtelennek tűnő, átvirrasztott éjszakák...

„Akadnak elmondhatatlan dolgok..." Van valami őrjítő Lovecraft munkásságában. Elolvasod az írását, talán meg se érted elsőre, olyan, mint valami őrült elme lázálma, ám mégis beeszi magát valami a bensődbe, amitől többé nem tudsz szabadulni. És még évek múlva is, ha a fenti nevek bármelyikét meghallod, megborzongsz, valami jeges hidegség jár át. Ma már egyre világosabban látszik: az amerikai író munkássága hihetetlen hatással volt a 20. század művészetére. Hosszan sorolhatnánk a filmeket, zenéket, műalkotásokat, melyre közvetlen vagy közvetett hatást gyakorolt ez a különös világ – no és játékokat. A legismertebb Sandy Petersen sztorija, aki 1981-ben a Chaosium kiadó számára megalkotta a Call of Cthulhu ceruza-papír RPG-t, mely azóta már ötödik kiadásánál tart, és féltucatnyi nyelvre fordították le. Sandyman aztán régi barátainak kérésére történetírói minőségben tiszteletét tette az id Soft-nál, így a Doom és a Quake jól felismerhetően magán hordozza Lovecraft szellemiségét (utóbbiban maga Shub-Niggurat is szerepel, persze nem nevesítve).

A brit családi vállalkozás, a Headfirst rettentő dolgot cselekedett nemrég – az anno a pixelgrafika csúcsát jelentő örök klasszikus Simon The Sorcerert forgatták át 3D-be botrányos végeredménnyel, eme gyalázat láttán nálam azonnal feketelistára kerültek. Most megpróbálják kiköszörülni a csorbát – megvásárolták a CoC licencét, és nekiálltak a borzalmat képi világba önteni, az említett játék elemeinek felhasználásával és hat Lovecraft-novella feldolgozásával. Nem hiszem, hogy nagy titkot árulok el: a DCOTE egy túlélős horrorjáték lesz, valahol a Resident Evil, a Silent Hill és az Alone in the Dark szellemiségében. (Ez utóbbi '92-es első része kimondottan Lovecraft világára épült.)

„...játékára a puszta félelem sarkallja." A CoC főhőse az 1890-ben született Jack Walters, aki fiatal rendőrként egy bűnügy helyszínén leírhatatlan dolgokat él át, melyről senkinek nem beszél („vérbe fagyva, üres fegyverrel találták meg, s ki szemébe nézett, örök időkre rémálmok üldözték"), de hatására kénytelen otthagyni a testületet, és privát pályára állni. 1922-ben Új-Angliából kap felkérést egy eltűnt fiatalember felkutatására. A történet további részét Walters 1924-ben előkerült naplójából ismerhetjük meg; a 16 hosszú küldetés során nemcsak a fiú eltűnésére derül fény, hanem arra is, mi történt a múltban, azon a szörnyű éjjelen – és megismerhetjük, sőt bejárhatjuk a föld feltérképezetlen, sötét zugait is, ahonnan még nem tért meg utazó...

A játék maga meglehetősen érdekes hibrid stílust képvisel, amolyan Deus Ex-mintára. Hogy jobban beleélhesd magad a horrorba, belső nézetes lesz, és irányítása autentikus FPS-jegyeket hordoz, ugyanakkor - lévén egy nyomozót személyesítünk meg - a kalandjátékokra jellemző puzzle-k, tárgymanipulálás és karakter-interakciók jellemzik, mindezt keretbe foglalják az említett ceruza-papír játék klasszikus RPG elemei (a kalandjaid során megszerzett tapasztalatok, tudás „mítosz-pontokká" válnak, ezek árán juthatsz további információkhoz és tárgyakhoz). Jellemző a mechanikára, hogy semmiféle kijelző nem látható a képernyőn (megint csak azért, hogy semmi ne vonja el figyelmed ez élményektől), és nem is az életerőnk fogy a játék során, hanem az épelméjűség csökken. Ha ez lemegy nullára (ezt sem látod – érzed, kezdődő skizofrénia, hallucinációk, szédülés és a többi, de ha belenézel egy tükörbe, főhősöd arcán és szemében is láthatod majd az „elborulást", az akciók hatására testét borító sérülésekkel együtt), pihenni kell;



Kisfiam, már megint lógsz az óráról?

A Szörny Rt. egy kisebb részvényese

Ezt a kapszlit még ellövöm, aztán megyek nyomozni

Besenyő pista bácsi keményen ellenőrzi, hogy Boborján rendesen megdönti-e a fekvőtámasz-rekordot

emberek megmentésével, szörnyek leméészárlásával és bizonyos rejtélyek megoldásával mentális állapotod picit helyreáll. (Fentiek azt is jelentik, hogy bizony menet közben vagy számolod, hányat lőttél a hatlövetűből, és mennyi töltényed maradt, vagy átkapcsolsz a külön inventory képernyőre, megvizsgálni ezt. Nem rossz...) Szintén a hagyományos RPG-hez hasonlóan a fejlesztők igyekeznek eléggé nyitottra hagyni a játékot, hogy a játékos ne érezze a sztori kötöttségét, és ezzel folyamatos bizonytalanságban tartani őt. A fejezetekre osztott történetet az említett naplónkból ismerhetjük meg, ha az adott szakasz végén ott üres lapot találunk, bizony valamit kihagytunk, és visszamehetünk nyomozni. A mellékküldetések tevékenységünktől függően jelennek meg, és az egész írás a játék végére az ígéretek szerint egy Lovecraft-novellához lesz hasonló, melyet akár ki is nyomtathatunk majd.

„...bármi mozgót hátrahagyni iszonyú tehertételt jelentett volna."

Fegyvereink hagyományos, 1920-as évekbeli szerszámok lesznek (45-ös Colt, Mauser, Springfield m1903, dinamit, molotov-koktél), a szokásos Cthulhu-módon, azaz őrült papoktól, kultistáktól, baljós könyvekből tanult mágiákat csak „önsegélyezésre" (gyógyítás, víz alatti légzés stb.) használjuk majd. Emiatt (lévén eme készségek ereje sokszor édeskevés a rettentő, nem evilági szörnyek ellen) gyakran kell kihasználnunk a környezet adta lehetőségeket – ládákat borítani ellenségeinkre, hidakat lerombolni alattuk, lelökni őket egy szikláról. Azt mindenképp hozzá kell tenni mindehhez: nem egy eszetlen lövöldözős akciójátékra kell számítani, hiszen ez nem passzol Lovecraft világához. Itt a fegyvert hirtelen védekezésre, bizonyos szituációk megoldására kell használnunk, sok esetben bölcsebb lesz, ha egyszerűen elrohansz a fenyegető rettenet elől, és a lopakodás, az árnyékok kihasználása, a minél kisebb zaj keltése is a túlélés fontos eszköze lesz – a hírek szerint az AI ellenfeleink esetében igen izzasztóra sikeredett. (Egyébként a realizmus nevében nem számíthatsz szerteszét hegyekben heverő tartalékmunícióra és kötszerre sem, ezeket úgy kell előbányászni rejtekhelyekről, halottak zsebéből).

A játék egyelőre egyjátékos üzemmóddal kerül a boltok polcaira, ám később megjelenik hozzá egy MP-kiegészítés is, melyben kooperatív küldetéseket (pl. sok ember kiszabadítása egy Gonosztól megszállt templomból) és hagyományos, CS-féle DM-meccseket is találhatunk majd. Ennek külön fűszere az itt is lassan kibontakozó elmebaj, ahol hallucináló karaktered csapattársaidat is ellenségnek nézheti – és viszont... A készítők emellé egy „élménytervezőt" is ígérnek, amelyben bárki megalkothatja és a világ elé tárhatja saját pszichopata rémálmait.

„Ó Istenem, arca is vót neki..."

Az audiovizuális élményeket maga a téma határozza meg – a képi- és hanghatások a fejlesztők szerint mind garantálják majd, hogy Jackkel együtt mi is szép lassan megőrüljünk. A játék lelke az egyre jobb NDL NetImmerse 3D motor (Dark Age of Camelot, Freedom Force, Morrowind), mely minden mai csodát (shaderek, bump-map, fény-árnyék hatások, köd és társai) tartalmaz – és ehhez, mint korona társul napjaink egyik legjobb fizikai motorja, a Havok (lásd: Max Payne 2). Utóbbi kapcsán nagy ígéretek hangzottak el, például ha nehéz tárgyat kell tolnod, az elé öntött olaj csökkenti a súrlódást, ám azon később mind te, mind ellenfeled nagyot zakózhattok, valós, nem szkriptelt robbanások és hasonlók, sőt autó- és repülővezetés is szóba került. Mindehhez még egy elem: anatómiai sebzési modell, azaz ha valakinek a lábát meglövöd, lesántul, ha kilövöd a vállát, nem tudja használni a karját és a többi, de ez főhősödnél is így lesz, sőt egy fejsérülés hatására vércsíkok szánkáznak majd a képernyőn, és ha nem találsz kötszert, a vérveszteség is bejátszik – szédülés, csőlátás és hasonlók. (Hidegben pedig reszketsz, futástól kifulladsz és izzadsz, ahogy kell). A környezet megalkotásán külön team munkálkodott, akik könyvtárak mélyén bújtak számos könyveket, a Cthulhu-levelezőlista (ilyen is van...) tagjaitól gyűjtöttek be relikviákat, fotókat, és a CoC tulajdonosa, a Chaosium is minden segítséget megadott ehhez. A hangok természetesen a tér minden zugát belakják majd, a zene pedig kellően segíti elő elménk intenzív elborulását.

„...nem rettegték a szürkületet, egészen a Különös Napokig."

Bár a bejelentés a játékról most hangzott el, a Headfirst már két éve fejleszti azt, a kezdeti nyolcfős csapatot időközben 24 emberre duzzasztva, és az ígéretek szerint pár hónap múlva kezünkbe is vehetjük a játékot. Addig tessék előkotorni Lovecraft műveit (a cikkben szereplő idézetek a „Homályos zóna" című Galaktika-kötetből valók, Gáspár András fordításában), és edzeni az átvirrasztott éjszakákra. A fentiek nagyon szépen hangzanak – ha mindez megvalósul, egy ritka csemegét kaphatnak mind a kaland-, mind az FPS-kedvelők, és nem utolsósorban a horror-rajongók.

„Hol ők uralkodtak egykor, ma az ember uralkodik, ők uralkodnak megint hamarosan az ember helyén. A nyárra tél jön, a télre nyár. Várnak türelemmel s hatalmasan, hogy itt uralkodjanak megint."

]{redenc

BÓNUSZ INFO

A Headfirst úgy tűnik rácuppant az RPG-témára, mivel a Call of Cthulhu „bitjogai" mellett még két ceruza-papír játék licencét megvette. Az egyik az alternatív vadnyugaton játszódó Deadlands, melyből ugyancsak egy akció-RPG fog születni, a másik a viszonylag új, de máris népszerű Iron Kingdoms. Áldásunk rá...

„DE NEM EZ A BAJ MOSTAN - EZ CSAK A KEZDET!"

A Headfirst máris bejelentette a folytatást. Honlapjukon a Cthulhu: Tainted Legacy beharangozója szerepel (egyelőre csak PS2-re, jövő év végi megjelenéssel), melyben Jack Walters unokája, Madeline megtalálja nagyapja naplóját, és egyre jobban zavarodó elméjű féltestvérével, Joshuával együtt nyomozni kezd a család titkai után. A játék külső nézetes lesz, mindkét hőst irányíthatjuk kooperatív módon. Ugyanakkor az Internet egyik legnagyobb játékadatbázisában feltűnt egy Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness nevű Headfirst-játék is e mellett, PC-re és Xbox-ra, konkrét megjelenési dátummal: 2004. november 26. – erről viszont a fejlesztők honlapján semmi hír.
Rejtélyes. (Egyébként a Simon 3D-nek sincs nyoma a Headfirst honlapján, ezt viszont mélyen megértem...)

AMI BÍZTATÓ: LOVECRAFT VILÁGÁNAK AUTENTIKUS MEGVALÓSÍTÁSA
AMI AGGASZTÓ: A HEADFIRST ELŐZŐ MUNKÁJA...

ÖSSZESSÉGÉBEN: A HEADFIRST MINDENT ELKÖVET, HOGY LOVECRAFT VILÁGÁT A LEGAUTENTIKUSABBAN BITEKBE ZSÚFOLJA, RENDKÍVÜL REALISZTIKUS KÖRÍTÉSSEL, A MŰFAJOK IZGALMAS KEVERÉSÉVEL.

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

Ebben a hónapban az Armed & Dangerous-ért felelős Aaron Loeb, a Planet Moon Studios producere vált interjú rovatunk célpontjává, aki meglehetősen vicces figura, így a válaszait kéretik nem mindig szó szerint és teljes komolysággal kezelni.

- Mielőtt belefognánk, mondd el, végül is kivel beszélgetünk. Ki vagy, mi a munkád, és mivel töltöd a napjaidat?
- A nevem Aaron Loeb, producerként dolgozom a Planet Moon Studiosnál. Napi feladataim között szerepel a programozók abrakolása, a steam (gőz) engine működtetéséhez szükséges szén biztosítása, valamint a bútorok és berendezések tisztán tartása.

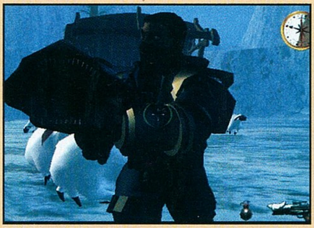
- Volt alkalmunk személyesen is kipróbálni a játékot, amelyből szinte süt a humor. Hogyan jellemeznéd az A&D-t, előző játékotok, a Giants viszonylatában?
- Az Armed & Dangerous sokkal „univerzálisabb" játék, mint a Giants volt. A Giants-ben mindent szerettünk volna belezsúfolni – real-time stratégiát, versenyzést, stb. Az Armed & Dangerousben viszont már csak a mókára koncentráltunk. Biztosítani akartuk, hogy minden másodperce szórakoztató legyen, egy non-stop akciójáték, rengeteg humorral és csúcs játékmenettel.

- Hogyan jellemeznéd a játékot technológiai szempontból? Milyen grafikus effekteket támogat?
- Teljes a kínálat – bump mapping, pixel és vertex shaderek, tükröződések és teljes képernyős élsimítás, akár 1600x1200-as felbontás és 32-bites textúra-megjelenítés mellett. Ráadásul hatalmas, nyílt területek találhatóak a játékban, méghozzá köd nélkül, így akár kilométerekre is elláthatsz.

- Mondj valamit a történetről, helyszínekről, fegyverekről...
- A játék középpontjában az Oroszlánszívűek állnak, egy antihősökből és hírhedt tolvajokból verbuválódott csapat, akik épp utolsó nagy feladatukra, a Végső Rablásra készülnek, ahol a mesés Szabályok Könyvének ellopását tervezik. Útjuk során belefutnak egy, a zsarnok király elleni parasztlázadásba, ahol szerencséjükre a parasztok a zsákmányolt fegyverek széles választékát kínálják számukra minden egyes kocsmában, a játék egésze folyamán. Az olyan átlagos szerszámok mellett, mint a géppisztoly, mesterlövész puska, vagy a rakétavető, néhány elképesztő tűzerejű eszköz is rendelkezésre áll: ilyen a *Fejre Állító Bomba*, amely feje tetejére fordítja a világot, miáltal ellenfeleink előbb felszállnak a légbe, majd visszazuhannak a földre, némi reccsenés kíséretében. Vagy ott a *Cápavető Löveg*, ami élő cápákat lő ki, amik aztán a föld alatt az ellenfelekhez (k)úsznak, és váratlanul feltörve magukkal rántják őket a mélybe.

A játékban több mint egy óra átvezető jelenet található, amelyekből megismerhetjük az Oroszlánszívűek „hőstetteit", ezek mutatják be, hogyan váltak egyszerű tolvajokból lehetséges megmentőkké, valamint elmesélik az alkalmi körülmetélések vagy véletlen lefejezések történetét.

- Milyen típusú feladatok találhatóak a játékban?
- A játékmenetet két részre osztottuk: ezek a fuss & lőj, valamint a bázisvédelem. A történet 21 küldetést tartalmaz (van három bónusz feladat is), amelyekből 15 az előbbi csoportba tartozik. A feladatok változatosak, van hogy csak el kell jutni a térkép egy bizonyos pontjára, máskor fel kell robbantani egy épületet, és van túszszabadítás is a repertoárban. A védelmi feladatoknál mindössze a rosszfiúkat kell távol tartani a falaktól. Sajnálatos módon a rosszfiúk néha egy egész hadsereget jelentenek, ám szerencsédre igen masszív védőtorony áll rendelkezésedre a megállításukra.



- Milyen észbeli teljesítményt várhatunk az ellenfelektől?
- A különféle ellenfelek eltérő szintű AI-val rendelkeznek. Egy Bokorugró meglehetősen ostoba az egy-egy elleni helyzetekben, de ha hússzal állsz szemben, képesek együttműködni (egyikük a löveget kezeli, hogy fedezze a többieket, másikuk elbújik amíg újratölt, stb.). A parancsnokaik már tudnak csúnya dolgokat csinálni, meglehetősen veszélyes gránátokkal vannak felszerelve, és speciális támadásokat intéznek ellened. Persze a főellenfelek az igazán ronda dolgokat művelő fickók, mint pl. a Kolosszus, aki egy óriási gyilkoló robot. Ha elkezd lőni rád, elhibázza, de ha egyszer a célkeresztjébe kerülsz, jobb ha gyorsan elhúzod a csíkot.

- Mi volt a legnagyobb kihívás és a legélvezetesebb feladat a fejlesztés során?
- A legnehezebb feladatot a kiegyensúlyozás jelentette. Mindig nehéz egy olyan játékot készíteni, amelyben a játékosnak egyre nehezebb feladatokat kell megoldania. Rengeteg időt töltöttünk el ezzel, de a visszajelzések alapján megérte. A legélvezetesebb feladat a karakterek, a fegyverek és a történet megalkotása volt. Imádtuk az A&D világ megteremtését, hiszen végig a csúcson pörgő, őrült akciókból áll.

- Terveztek játszható demót a játékból?
- Igen! Az USA-ban már fent volt a demó az Official Xbox Magazine mellékleteként, de lesz PC-s demónk is, amint a játék elkészül.

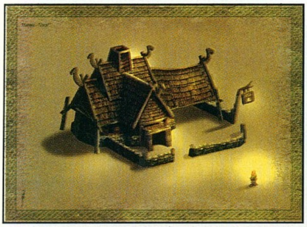
- Van még valami, amit el szeretnél mondani a játékról?
- Hatalmas durranás lesz, tömény móka, de a legfontosabb, hogy csillogó-villogó lemezeken fog érkezni. Egy teljesen új technológiát sikerült megszereznünk a terjesztéshez, amelyet „Compact Disc"-nek hívnak. Úgy hisszük, népszerű lesz.

JuliuS

FEJLESZTŐI NAPLÓ - 2. RÉSZ
BLACK & WHITE 2

Szégyellem bevallani, de általában túlságosan el vagyok foglalva a saját gondolataimmal, a Black & White 2 sztorijával ahhoz, hogy odafigyeljek arra, hogy rajtam kívül még vagy ötven ember dolgozik a Black & White Studios-nál. Igencsak meglepődtem, amikor összeszámoltam, hányan dolgoznak egyedül a Lény megvalósításán – naplóm második részének alanyán.

Lássuk csak sorjában: ott van Neil, aki a Lény AI-ját írja; Stephen, aki a fizikai motort készíti; egy légiónyi animátor; Mark, a vezető grafikus; Sebastian, aki a Lényt elkészíti 3D-ben; Per, aki ezt feltextúrázza; Anton, aki azt a programrészt írja, ami a 3D modelleket beemeli a játékba; Craig, aki a Lény hangjait alkotja meg; s végül a teszterek, akik gondoskodnak arról, hogy ezt az egész működjön is. A Black & White első részében a Lény volt a kedvencem. Több időt töltöttem a tigrisem pátyolgatásával, mint bármi mással a játékban. Annak ellenére imádtam, hogy a kis mocskot soha nem hagyhattam magára, mert elkóborolt a vadonba, degeszre zabálta magát, aztán unalmában elkezdte a falusiakat dobálni... Földöntúli boldogság látnom, hogy a BW2 Lénye mennyivel értelmesebb a régi tigrisemnél! Nem kell minden pillanatban anyáskodni fölötte – épp ellenkezőleg, ő nyújt a játékosnak segítséget a csatákban, a sereg vezetésével. Tanulás szempontjából a Lény nem „fekete doboz" többé, belelátsz az elméjébe, pontosan tudod mit, milyen hatásra tanul meg. Emlékszem, a BW1-ben a tigrisem megevett pár falusit, én félhülyére pofoztam, ő meg (mivel a fenyítéskor már egy másik akcióba kezdett): „oké, megtanultam, hogy ne vigyek fát a raktárba"... na ilyen nem lesz a BW2-ben. Fontos fejlesztés történt a fizikai engine-ben is. Stephen elárult egy titkot: a BW1-ben a Lényre nem hatott fizika, csak a különféle eldobált tárgyakra. A Lénynél animációs trükkökkel érték el az illúziót, hogy a világ részének tűnjön. A BW2-ben ez nem így lesz: a Lényre ható erők befolyásolják az animációt. Ha például az ellenség a Lényünket orrba lövi ballisztával, ő a lövés irányától függően megtántorodik, majd a mozgás átmegy rohamozásba, ahogy elindul a lövöldözők felé. A rendszer gyakorlatilag végtelen számú animációs fázist és élethű mozgást garantál.



Egyik délután Sebastian megmutatta nekem, hogyan készül a Lény 3D-s modellje. Sosem értettem, miért dobálóznak a grafikusok olyan kifejezésekkel, hogy "csont", meg "csontváz". A 3D-s grafikus szempontjából egy csont a karakter testének egy tetszőleges része, amely egy ízülettel, csuklóval illeszkedik a többi csonthoz. (Egyébként ennek a csuklónak a neve a grafikus zsargonban "joint", ami rengeteg vicces szituáció forrása...). Egy emberi ujj például három csontból és három jointból áll, és ennek megfelelően képes mozogni. Persze bizonyos esetekben el kell szakadnunk az anatómiai párhuzamoktól, egy 3D-s karakternek lehetnek az arcában vagy a szemében is "csontok", amelyek a mimikáért felelős izmok mozgását modellezik. A BW2 lényeit 70 csont mozgatja, amiből 20 az arcukban van – így az animátorok előtt szinte korlátlan lehetőségek állnak arckifejezések, grimaszok megalkotásakor.

Ha megvan a csontváz, Sebastian elkészíti a poligonborítást, óriási részletességgel, több százezer poligonból filmminőségű képet létrehozva. Ha ez megvan, megvilágítja a modellt, így a természetes fény-árnyék hatások miatt hihetetlenül életszerű lesz minden egyes izom, minden szőrszál a testen. Ezt a "fény-árnyék térképet" aztán ráhúzza a játékba kerülő, jóval kisebb felbontású modellre, amely átveszi a magas poligonszámú modell megvilágítási viszonyait, és valami elképesztően jól fog kinézni. A kissé recés körvonalaktól eltekintve nem mondod meg, hogy nem a nagyobb részletességű Lényt látod!

Ha Seb befejezte a munkáját, a 3D-modell átkerül az animátorokhoz, akik minden Lényt a személyiségének megfelelő mozgásokkal ruháznak fel. Az oroszlán például ragadozószerű, (nagy meglepetés...), erőt sugárzó és fenséges mozgással bír, míg a majom animációja emberszerűbb, de komikusabb. Kelly, az egyik animátorunk megmutatta, milyen hangulati különbségek vannak a funkciójukban azonos animációk között: két lénynek kiadta ugyanazt a parancsot, egy ember lelökését a várfalról. A majom fújtatva odarohant, majd pánikba esett emberkén jót kacagott és egy ujjal lepöckölte a falról. Az oroszlán odacammogott, majd egyetlen csapással hétmérföldes röppályára állította a szerencsétlent...

A Lényeket megkülönbözteti még egymástól az, ahogy a játékos akcióinak megfelelően változtatják a kinézetüket. A Lény lehet jó vagy gonosz, fiatal vagy öreg, sovány vagy kövér, illetve ezek milliónyi árnyalata és kombinációja. A Lény hosszú szőrt növeszthet, mely lehet vizes, összegubancolódott, vagy egy csata következtében megégett. Minél többet harcol a Lény, annál több sebhely fogja borítani, így végső soron minden játékos Lénye egyedi kinézettel fog bírni, ami ráadásul a játékstílusát is tükrözi.
Azóta, hogy estére átláttam, mi minden kell ahhoz, hogy a Lény életre keljen, mennyi munka fekszik benne, és mennyi lehetőséget rejt, még jobban várom a pillanatot, hogy mindezt végleges formába öntve megtapasztalhassam a játékban, és tigrisémet rászabadíthassam a BW 2 gyanútlan világára...

JMF

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

A Herceg végzett a konkurenciával, 14 évnyi kihagyás után fantasztikus formában tért vissza. Minden eddiginél látványosabb küzdelmeivel, elképesztő grafikájával és remek fejtörőivel elnyerte egyöntetű tetszésünket. Mi több, rajongásunkat!

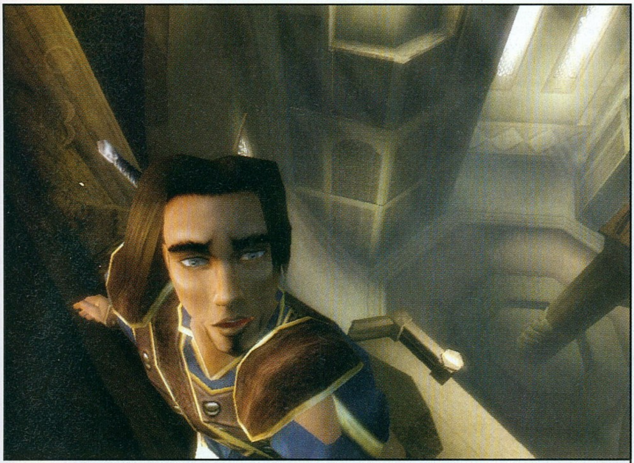
Az egyik első, igazán nagy sikert elérő játék az 1989-ben debütált Prince of Persia volt – kétmilliós eladásai ma is bombasikernek számítanának. A korabeli szokásoknak megfelelően a fejlesztőcsapat mindössze egy főből állt: Jordan Mechner felelt a pályákért, a harcrendszerért és az animációkért. Később jött a már korántsem ilyen korszakalkotó második, és egy egyenesen borzalmas harmadik epizód – aztán hosszú csend. Végül a jogtulajdonos Ubisoft úgy gondolta, hogy Perzsia Hercege még feltámasztható; felbérelték Mechnert – és mellé egy majd' ötvenfős gárdát –, adtak nekik két évet, majd büszkén álltak a világ elé játékukkal.

A modernizált Herceg. Aki esetleg játszott az eredeti Prince of Persiával, az biztos emlékszik legnagyobb erősségeire: a kitűnően megtervezett, csapdákkal megszórt játéktérre, a minden ügyességünket próbára tevő helyszínekre és ellenfelekre, a mentési lehetőség hiányára, hősünk csodálatos animációjára (Mechner úr a motion capture-eljárás előfutáraként öccsét filmezte le ugrálás közben, majd ezt digitalizálta be) no meg arra a kis üvegcsére mely tartalmának elfogyasztása után a feje tetejére fordult a képernyő (ekkor a játékosok nagy része fejreállított monitorral játszott). Bár nem sokan fogadtak volna rá, de a fejlesztőknek sikerült mindezt megőriznie – kivéve persze a mentési rendszer hiányát – sőt, a 2003-as év követelményeihez igazítania, kibővítenie.

Vegyük először a helyszíneket: ami csak eszünkbe juthat a koraközépkori arab világból, azt itt megtaláljuk. Hatalmas, mozaikokkal borított termekben bolyonghatunk, fátylakkal díszített háremeket deríthetünk fel, és gigantikus várakat kutathatunk át. Egyszer monumentális szobrokra kell felkapaszkodni, aztán szédítő mélységű szakadék szélén kell egyensúlyozni, máshol meg épp ellenkezőleg: klausztrofóbiás tüneteket kiváltó csatornarendszerben kell előrehaladnunk, vagy egy összeomlott épület romjai között bóklásznunk. Természetesen ezek a helyszínek nem üresek, a híres-hírhedt csapdák is visszatértek. Az eredeti játékban ezek azonnali halált okoztak, itt szerencsére nem ilyen komoly a helyzet – akár három-négy bénázást is túlélhetünk. Erre szükség is van, mert a fejlesztők nem fogták vissza magukat: pengék csapnak ki a falból és a földből, tőrökkel feldíszített oszlopok róják halálos útjukat a folyosókon, és ha mindeze-

SZÁMMISZTIKA

- 10... oldalas volt a játék teljes dizájn-dokumentációja
- 15... százalékot vágtak ki a játékból 2003 nyarán, hogy tartható maradjon a karácsonyi megjelenés
- 17... órára becsülik a Ubisoft teszterei a végigjátszáshoz szükséges időt egy átlagos játékos számára
- 24... üveg pezsgőt bontottak fel a játék készítői a fejlesztés utolsó napján: minden kijavított programhiba után egyet
- 26... hónap alatt készült el a játék
- 28... órát aludt egyfolytában a végleges verzió leadása után a játék producere, Yannis Mallat
- 31... éves a fejlesztők legidősebbje, Philippe Morin
- 50... főből állt a játékot készítő csapat
- 153... verziót adott le a csapat a játékból a Ubi Softnak ellenőrzésre a fejlesztés folyamán
- 650... fejlesztő dolgozik a Ubisoft Montrealnál, amely a világ második legnagyobb létszámú játékfejlesztő stúdiója (az első az EA vancouveri csapata)
- 750... különféle animációra képes a Herceg
- 1800... poligonból áll a Herceg 3D-modellje
- 13000... programhibát találtak és javítottak ki a játékban a fejlesztés utolsó három hónapjában
- 2,000,000... példány fogyott a Prince of Persia első részéből. A Ubisoft a Sands of Time-tól is hasonló eredményt vár



Kezdő műkincsrablók első aranyszabálya: soha ne nézz a biztonsági kamerába!

ket még sikerülne is elkerülni, akkor ott vannak a talajból előugró tüskék és a veremcsapdák.

Neo perzsiában. A Herceg mozgáskultúrája egészen elképesztő, és – annak ellenére, hogy ma már sokkal nagyobb a konkurencia – ismét kiemelkedik a hasonló játékok közül. Olyan látványos mozgásokat adhatunk elő játszi könnyűséggel, amelyeket eddig csak a Tigris és Sárkány vagy a Mátrix-filmekben láthattunk. Jordan Mechner elmondása szerint az volt a legfontosabb pont a Sands of Time elkészítésében, amikor kitalálták, hogy hősünket – bár ez kicsit furán hangzik – a nindzsákhoz teszik hasonlatossá, ugyanolyan lehetetlen képességekkel ruházzák fel, mint a japánok egykor rettegett, mára népszerűvé vált bérgyilkosait. Így aztán ha úgy tartja kedvünk, felrohanhatunk a függőleges falakon, akár azért, hogy egy magasan levő szintre jussunk fel, akár azért, hogy innen kerüljünk a minket kergető ellenfél háta mögé. Ha ugyanezt nem a fallal szemben, hanem rézsút adjuk elő, akkor egy ideig a falon fogunk rohanni, ezt a szakadékok feletti átkeléskor használható. Hercegünk természetesen képes oszlopokon mászni és köteleken lengedezni, de a korlátgyakorlatok bemutatása sem idegen tőle. A játék fő kihívását az jelenti, hogy ezeket a mozdulatokat gyors egymásutánban kell előadni, szinte reflexszerűen, mert a környezet nem túl barátságos. Néhol folyosók szakadnak le, máskor bizonyos platformokat csak egy kis időre tudunk aktiválni, no meg ott vannak a már említett csapdák is... Mindezen mozdulatokat elképesztő eleganciával adhatjuk elő, ami gyönyörködteti szemünket, nem egyszer fogunk elhűlni magunktól, hogy már megint milyen látványos mozdulatsort sikerült végrehajtanunk.

A játék következő vonzerejét az alapos műgonddal felépített termek jelentik, melyek a tervezőknek hála, gondolkodásra késztetik a játékost. Éppen ezért, ha egy új helyszínre érkezünk alaposan vegyük szemügyre azt, hiszen a terem minden egyes szegletét ki kell majd használnunk a továbbjutáshoz, vagy az aktuális feladat elvégzéséhez. A problémák megoldásához a mentési pontokon szerencsére ötleteket kapunk, mivel minden egyes ellenőrzőpontnál megtekinthetjük a herceg vízióját, melyben a még előttünk álló eseményekről kapunk egy rövid, ám hasznos összefoglalót. Figyelemreméltó a program felhasználó-barátsága is: a Herceg nem zuhan le a meredélyekről, ha szűk a hely, magától a falhoz lapul, ráadásul ha egy ugrás csak félig-meddig sikerül, magától kapaszkodik meg a platform szélében.

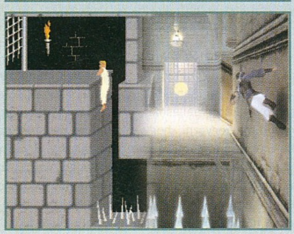
A káprázatos, szinte táncszerű mozgás a harcra is igaz: ki merem jelenteni, hogy akciójátékban ilyen látványos, ilyen stílusos küzdelmeket még sosem élhettünk át. Persze, remek élmény a Jedi Outcastban fénykardpárbajt vívni, vagy a Max Payne-ben lelassítva ugrálni, de ezeken is túltesz a Sands of Time. Általában többen – akár öten-hatan is – vannak támadóink, így aztán minden ügyességünket be kell vetni, hogy elszaltózzunk a lezúduló kalapácsok elől, hogy egy gyors bukfenccel elkerüljük a handzsárosok suhintásait. Noha harcra mindössze két gomb használható, a Herceg hihetetlenül sokféleképpen sújthat le ellenfeleire. Minden attól függ, hogy milyen irányban és milyen messze van tőlünk az ellenfél, ráadásul néha a környezet is segíthet. Csak egy gombnyomás, és az amúgy is ámulásra ösztökélő látvány egy szinttel feljebb kap-

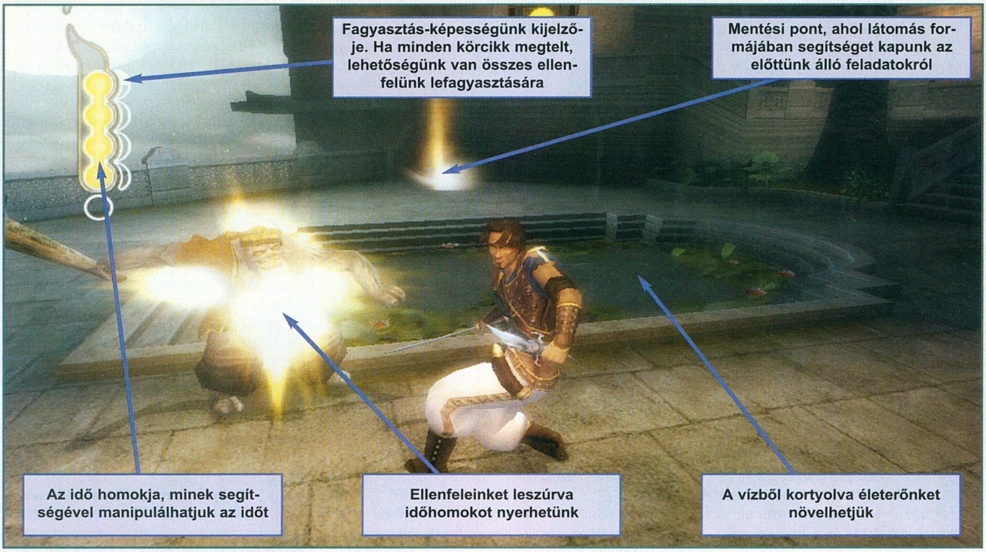
AMI KIMARADT...

2002 nyarán érkezett el a pillanat, amikor a Persia-csapat az E3 eufórikus hangulatából magához térve ráeszmélt, hogy a játék sehogyan sem fog elkészülni a karácsonyi szezonra, ahogyan ígérték. Miután hiába kértek némi plusz fejlesztési időt, és a vezetőség leszavazta a Tarantino-trükköt is (felmerült, hogy a Kill Billhez hasonlóan kettévágják a játékot, és jövő tavasszal jelenjen csak meg a második epizód), a fejlesztők vérző szívvel bár, de kénytelenek voltak megvágni a játékot. Így került az asztalfiókba néhány pálya, az egyik főellenség (egy griffmadár, amellyel háromszor kellett volna megküzdeni a játék során), a lovaglás és lóhátról való harc, a varázsszőnyeggel repkedés, és a tereptárgyak fegyverként való használata (az eredeti tervek szerint a Jackie Chan-filmekhez hasonlóan minden kezünk ügyébe eső tárggyal verekedhettünk volna).

ILYEN VOLT - ILYEN LETT

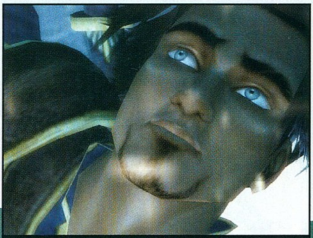
A játék fejlesztése 2001 nyarán a Splinter Cellhez használt továbbfejlesztett Unreal engine-nel kezdődött. 2002 elején, amikor az idő manipulálására épülő játékmenet kezdett kikristályosodni, kiderült, hogy az Unreal motor nem éppen ideális a feladatra, így a csapat átállt a Beyond Good & Evil házon belül fejlesztett engine-jére, a JADE-re. Telt-múlt az idő, és 2003 tavaszára az új motort is kinőtte a játék által használt grafikai elemek és effektek mennyisége és minősége. A játék harmadszor is új grafikus engine-t kapott, amelyet a Ubisoft Shanghai stúdió kínai programozó-zsenijei írtak – ez a húzás a játék látványvilágát elnézve jó döntés volt!





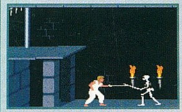
csol: a falról elrugaszkodva, vagy ellenfelünk nyakába felugorva vihetünk be csapásokat, ráadásul ezeket villámgyorsan váltakozó – ám cseppet sem zavaró – kameraállásokból követhetjük nyomon. Fontos megjegyezni, hogy minden egyes kreatúra ellen más és más taktika vezethet sikerre. A könnyebb prédákon játszi könnyedséggel vágjuk át magunkat, a nehezebbek már nem dőlnek be a cseleinknek, és nem engedik, hogy testükön felrohanva hátba döfjük őket. Ilyenkor általában ki kell várni, míg lesújtanak és egy bukfencet követően mérhetünk csapást rájuk de az sem ritka, hogy csak és kizárólag ellenfeleink lefagyasztásával vagy az idő lelassításával érhetünk célt. Ugyancsak gyakori a láthatatlan gazfickók támadása is, akiket az idő visszapörgetésével tehetünk láthatóvá és így már könnyedén végezhetünk velük. A játékban előadott mozdulataink sokszor fogják mozgalmasságban, stílusosságban felülmúlni a mai hollywoodi filmeket is; ennél nagyobb dicséret nem is érhet egy akciójátékot!

Az elveszett idő nyomában. Hősünk nem csak egy – folyamatosan fejlődő – szablyával van felszerelve, bal kezében az Idő Tőrét tartja. Ennek használata elkerülhetetlen lesz, nem csak mágikus képességei miatt, hanem azért is, mert a ránk támadó szörnyetegeknek csak ezzel tudjuk megadni a végső csapást. Ha csak kardunkkal szabdaljuk őket, akkor ugyan elfekszenek kis ideig, ám ha nem visszük be a kivégző szúrást a tőrrel, akkor hamarosan felkelnek, és újra ránk rontanak. E mellett varázslatos fegyverünk képes az idő manipulálására is, amelyből többféleképpen is hasznot húzhatunk. A legfontosabb talán az idő visszapörgetésének lehetősége: ha elhibázunk egy ugrást, bekapunk egy halálos ütést vagy felszúrjuk magunkat egy karóra, csak lenyomjuk a megfelelő gombot, és vígan „visszatekerhetjük a szalagot" a legutóbbi biztonságos pontig. Így aztán nincs idegeskedés, nincs dühödten kikapcsolt gép, hiszen többször is lehet próbálkozni. Nem végtelenszer persze, korlátozást jelent a tőr eleinte alacsony kapacitása, de ez így is nagy segítség. Kivéve az utolsó előtti pályát, ahol a sors fintorának köszönhetően egy rövid időre meg kell válnunk az idő tőrétől. Attól a ponttól már nincs lehetőségünk a javításra, így minden egyes elvétett mozdulatért az életünkkel fizetünk. A játék során engem ekkor érintett meg igazán az első Prince of Persia néha frusztráló hangulata, és juttatta eszembe azt a két kontrollert, amit a 80-as években a Persia miatt törtem darabokra.

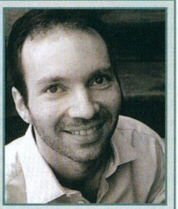


JORDAN MECHNER

A Prince of Persia-játékok atyja 15 éves korában kezdett el programozni és játékokat írni. Miközben a híres Yale Egyetemen tanult, két év alatt megalkotta első igazi nagysikerű játékát, a Karatekát, ami '86-ban, korának legjobb verekedős játékaként félmillió példányban kelt el világszerte. Az egyetem után vágott bele Jordan a következő játékába, a Prince of Persiába.



A Prince fejlesztése igazi családi vállalkozás volt, Jordan apja írta a zenét, és az öccsét filmezte le, ez szolgált az animáció alapjául. Emberünk mindössze 25 éves volt, amikor a Prince megjelent, és újszerű játékélményével, akkori szemnek fantasztikus grafikájával meghódította a világot. Miután megírta a Prince nagy sikerű második részét és a hatalmasat bukott The Last Express című kalandjátékot, Mechner hátat fordított játékiparnak, elvégzett egy filmes főiskolát New Yorkban, és dokumentumfilmeket kezdett el forgatni (a havannai szegénynegyedeket bemutató Waiting for Dark, és a Los Angeles-i Dodgers stadion építéséről szóló Chavez Ravine-díjakat is nyert). '99-ben „kreatív konzultánsként" (ez nagyjából annyit tesz, hogy a nevét adta a játékhoz némi pénz ellenében) részt vett a rémisztően gyenge Prince of Persia 3D elkészítésében. Eredetileg a Sands of Time-ben is hasonló szerepkört szánt neki a Ubisoft, ám Jordan annyira fellelkesedett, hogy Los Angelesből Montrealba költözött, és teljes állást vállalt a fejlesztőcsapatban – hatalmas tapasztalata és legendás kreativitása sok nehéz pillanaton segítette át a fiatal csapatot.



Most már tényleg elmegyek a pszichiáteremhez ezzel a majom-kényszerképzettel

Tutajos, a tüske vár...

Másik felhasználási módja a tőrnek, hogy a megfelelő billentyű lenyomásával lefagyaszthatjuk ellenfeleinket, akik ekkor azonnal homokká változnak Először csak egyet, később pedig akár mindenkit, aki csak körülöttünk nyüzsög. Ilyenkor elég egyetlen suhintás, és vérszomjas ellenfelünkből csak egy kis porkupac marad, és azt is hamar széthordja a szellő. Az eljárásnak azonban hátránya is van, hiszen ekkor már nincs lehetőségünk a végső szúrásra, melynek köszönhetően testükből nem nyerhetünk az idő visszatekeréshez nélkülözhetetlen homokot. A tőr használatának azonban itt még mindig nincs vége, az időt ugyanis le is lassíthatjuk. Ez főleg a nehezebb csapdák kijátszásakor valamint a harcban hasznos, mivel ellenfeleink ólomlassúságú csapásait így már könnyedén kerülhetjük ki.

Mivel a játékot először Xboxon játszottuk végig, az ott tapasztaltak fényében nehezen képzeltük el, hogy a készítőknek sikerük megoldani a billentyűzetről történő irányítást, de a Ubisoft programozói ezen a területen is kiváló munkát végeztek. Ám ennek ellenére hat teheted, mindenképpen analóg kontrollerrel vágj neki a kalandoknak, mivel így jóval élvezetesebb élményben részesülhetsz.

Szép régi-új világ. A nagyszerű ügyességi feladatok és a káprázatos küzdelmek mellett gondolkodásra késztető logikai feladványokban is lesz részünk. Egyszer egy hatalmas szerkezetet kell megjavítani, máskor pedig platformokat kell mozgatni, hogy tovább tudjunk menni. Sokszor futunk majd össze Farah-val, egy rejtélyes lánnyal, akivel együtt kell működnünk. Van, amikor segítenünk kell neki a harcban, és van, amikor a különböző kapcsolók állítgatásában kell őt kihasználnunk.

A Sands of Time nemcsak izgalmas, ötletes, de egyben gyönyörű is: minden terem részletesen, az utolsó törött padlólapig ki van dolgozva. A fáklyák és a kandeláberek hangulatosan világítják be a játékteret, minden karakter élethűen van animálva, úgyhogy panaszunk ilyen téren nem lehet. Mindezt rengeteg jó minőségű renderelt videó egészíti ki (nem véletlen, hogy a játék kizárólag DVD-n jelent meg), no meg háromórányi fülbemászó muzsika. A szinkron kiemelkedő színvonalú – a hősünk hangja éppen olyan, mint amilyennek egy mesebeli herceg hangját képzeltem; de hát ez a program egészéről elmondható. Az egyetlen negatívum, melyet muszáj megemlítenünk az, hogy túl hamar véget ér – első alkalommal is mindössze nyolc-tíz óra kell a végső videók eléréséig. Ez nagyon kevés, főleg akkor, ha egy ilyen nagyszerű élményt nyújtó játékról van szó. Igaz, a program van olyan jó, hogy linearitása ellenére másodszor is nekivágjunk, de örültünk volna még néhány pályának.

A játék igazi újításokkal van tele, mostantól követendő példa lesz minden akciójáték-fejlesztőnek. A könnyen előhozható, látványos mozdulatok, az izgalmas harc és az okosan megtervezett pályák mind másolás célpontjai lesznek az elkövetkezendő időszakban. Azonban a program sikere ilyen minőség mellett garantált, így biztosak lehetünk benne, hogy egy-másfél év múlva megkapjuk a folytatást. De addig is: a Sands of Time az év egyik legjobb, ha nem a legjobb alkotása – igazi mestermunka, minden tekintetben.

Grath

INSPIRÁCIÓ

Minden idők legjobb karakteranimációjához a készítők bevallottan több forrásból merítettek inspirációt. A falon futás egyértelműen a Mátrixból ered, a herceg harci stílusához pedig a capoeirát (braziliai eredetű akrobatikus, táncelemekkel kevert harcművészet) és a Tigris és Sárkányt vették alapul. A pofonegyszerű, mégis megdöbbentően változatos mozgáskultúrát megmozgató irányítás megalkotásánál a Tony Hawk-játékok jelentették az etalont. A legmeglepőbb pedig az idővisszatekerés ötletének eredete: ezt ugyanis a Donald Duck Quack Attack című Disney rajzfilmjáték ihlette, ahol a játékos halála esetén automatikusan visszapörgött az idő.

96%

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

DVD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, ÖTLETES PÁLYATERVEZÉS, KIVÁLÓ HARCER, ÚJSZERŰ - AZ IDŐ MANIPULÁLÁSÁRA ÉPÜLŐ- JÁTÉKELEMEK

KONTRA: PICIT RÖVID, PICIT KÖNNYŰ

MINIMUM GÉPIGÉNY

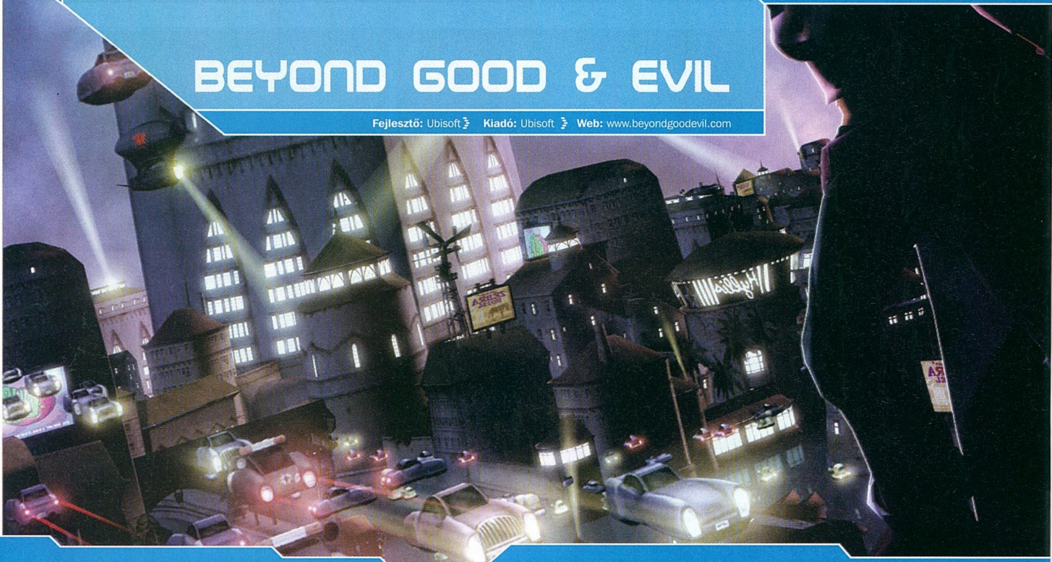
PIII 800 MHZ, 64 MB RAM, 32 MB Videókártya, 2 GB HDD

ARENA

Tomb Raider: Angel of Darkness......73%
Prince of Persia 3D......69%
Enter the Matrix......71%

BEYOND GOOD & EVIL

Fejlesztő: Ubisoft **Kiadó:** Ubisoft **Web:** www.beyondgoodevil.com



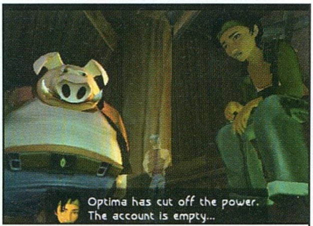
A Beyond Good and Evil a két hónappal ezelőtti béta változatával lopta be magát a szívembe. A kezdetleges verzió bugjai félbeszakították velem a játékot, így rövid időre búcsút kellett mondanom a főhősnő, Jade és társai kalandjainak. Nem távoztak azonban nyom nélkül, hiszen a bétateszt után a Beyond Good and Evil pofátlanul a legelső helyre tolakodott nálam a legjobban várt játékok sorában. Most elérkezett a végleges verzió, és semmi nem állhatott a hihetetlen játékélmény és közém!

A tökéletes hibrid. Annak, aki nem tudná, hogy miről van szó, elmondom, hogy a BG&E a Rayman-sorozat készítőinek újabb munkája - olyan, mintha játékpiac drágakőfüzére lenne. A különböző műfajok legszebb ékességei vannak felfűzve egy láncra. Keveredik benne az akció tűzvörös rubinja és a kaland smaragdjának titokzatos zöldje a platformjátékok kéken csillogó zafírjával (huhhh...). Egyes egyedül a menedzselése volt csiszolatlan gyémánt, mert miközben a legtöbb kiadó valamelyik korábbi bálvány utódjával terhes, a BG&E a kivitelezés hónapjai alatt szinte senkinek nem volt a várva várt Messiása, néma vajúdás közepette jött a világra. Ám azt, aki már egyszer is találkozott vele, rögtön a rabjává tette és nem engedte el. Én csak tudom, hisz én is így jártam, de ez a játék még a legszigorúbb online magazinok kritikusainak arcára is mosolyt csalt.

Történetesen... A főszereplő egy 20 éves árva lány, Jade, aki öregbefogadó apja Pey'J kezei (ami bizony disznóláb) alatt nevelkedett. Egy gyönyörű, egykoron nagyon békés bolygó egyik apró szigetekre épült városában élnek. A bolygó neve H... nem-nem, nem halál, hanem Hillys. A játéknak otthont adó helyszín családias mivolta mellett olyan, mint egy igazi világváros, ahol a legkülönbözőbb emberekkel lehet találkozni. Csakhogy ez Hyllisben nem áll meg ennyiben, hiszen itt rajzfilmes logikához hűen a zoológiai leltár egy része is két lábon járóvá és felegyenesedetté válik. Csapolt sört (vagy tejet?) mérő kocsmáros tehenek, szerencsejátékos delfinek és újságárus kakasok ugyanolyan elválaszthatatlanul hozzátartoznak a város látképéhez, mint az emberek. Pey'J bácsi, Jade pótapja is ahogy említettem malacból van, de ennek ellenére vagy pont ezért kitűnő munkát végzett a nevelés során, ugyanis Jade eléggé megállja a helyét a nagyvilágban. Fotóriporterként dolgozik a saját vállalkozásában, melynek neve Jade Reporting & Co. Ez a munka izgalmas életről gondoskodik számára, de Hyllisben mostanában amúgy sem lehet unatkozni.

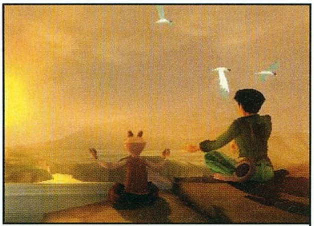
A bolygót egy titokzatos idegen erő, a DomZ lényei ostromolják. Jade és Pey'J szűkebb otthona, az egyik kis szigeten lévő világítótorony lett az éppen aktuális bevetés célpontja. Jade az egyik idegen fogságában kerül, a támadást ugyan sikerül elhárítania, de a lány karmáját különös pszichotikus befolyás érte – állapítja meg Secundo, a számítógépagy, ráadásul az igazi gondok még csak most kezdődnek...

Két tűz között. Hyllisben a kormány különleges csoportja, az Alfa Sections gondoskodik a lakosság védelméről a DomZ erőivel szemben, ezért a nagytöbbség szemében tiszteletnek örvend. Van azonban egy kis csapat, az Iris Network, a felkelők, akinek meggyőződése, hogy az Alfa Section korrupt és ezt be is akarják bizonyítani a népnek. Ők is saját támogatókat nyernek. A két front egyre élesebben polarizálódik és fegyverkezik egymás ellen, ennek feszültsége a játék idején csapódik le leginkább Hyllis városára. Vajon kinél van az igazság? A világítótornyot ért támadás után Jade sem maradhat pártatlanul, ugyanis titokzatos



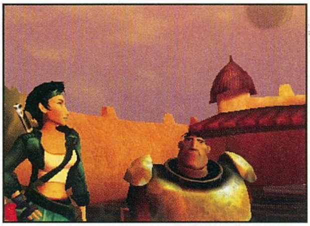
Jadénak malaca van

Láttunk már szebb vízeffektet is...



Mindenkinek jógában áll meditálni

Jade a disznóöléssel viccelhetett, mert Pey'J igen morcos. Biztos nem szereti a böllérre eresztett poénokat.



A Mátrix-zöld lassan minden játékban kötelező szín

megbízást kap, hogy derítsen fel egy ritka állatfajt, amely a közeli barlangokban él. Az expedíció azonban nem várt eredményt hoz. A láncreakció beindul és nem sokára az Iris Network titkos bázisán találhatjuk magunkat.

Neo reneszánsz. Nem szívügyem minden újat hasonlítani valami régihez, jól ismerthez, de az Iris Network hálózatába kerülve interaktívan éltem újra Neo első lépéseit a való világban. Ahogy megismerkedtem az itteni rebellis csapattal, rögtön eszembe jutottak az első Mátrix megfelelő képsorai. Ráadásul Mr. Hahn, akit először ismerünk meg, erősen Morpheus-szabású europid. Ő kínálja fel nekünk a választást, persze piros és kék tabletta nélkül. Kalandozásaink során természetesen a Nabukodonozort is nélkülöznünk kell, de lesz helyette egy légpárnás csatahajónk, amivel a szigetek között vándorolhatunk. Ráadásul ez nem az egyetlen jármű a játékban, lesz a végén még más meglepetés is. Hogy mi, azt nem árulom el, de azért annyit megsúgok: egy kindertojásba nem fér bele.

ISMERŐS CÍM

A film és a játékipar mellett a muzikális univerzum is felhasználta ezt a közkedvelt címet saját berkein belül. A 80-as évek jeles kultuszegyüttesének, a The Cultnak, a kilencvenes évek közepén visszatérést jelentő album címe Beyond Good and Evil. Az összeállítás elég jó kritikákat kapott, van, ahol a „kőkemény és őszinte rockzene" szűk keresztmetszetű reneszánszaként éltetik. Úgy látszik a Cult együttes 1994-ben a még nem volt túl a jón, de a gonoszon sem, mert ők is szolgáltattak egy számot a Buffy, a vámpírok réme c. sorozat soundtrackjéhez.

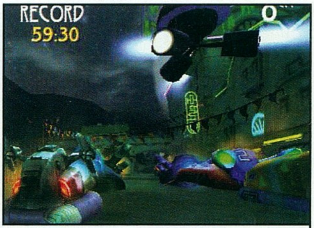
Rayman öröksége. A BG&E története cseppet sem újszerű vázra épül fel, hiszen sok helyen fordult már elő, hogy kihúzták a valóság piros szőnyegét a lábunk alól, a padlóra pedig vérrel volt írva az igazság. A játékok világából leginkább egy pár évvel ezelőtti, már elfelejtett remekre, az Omikron: The Nomad Soulra emlékeztet. A sztorin kívül a játékmenetben és a hangulatban is sok hasonlóságot véltem felfedezni, ám ez legyen mindkettőjük javára írva. Omikron városához hasonlóan Hyllis világa is az elejétől a végéig bejárható, és a történet előrehaladtával újabb és újabb kapuk nyílnak meg számunkra. Itt is pénzt kell keresnünk, hogy kielégíthessük szükségleteinket, szerencsére rögtön a játék kezdetén jól fizető melót kínálnak fel nekünk. Egy tudományos központ számára kell lefényképeznünk lehetőség szerint minél többet a bolygó színes állatvilágának fajaiból. Nagyszerű élmény és kihívás fényképezőgéppel járni a virtuális világot, egyúttal Rayman öröksége is, hiszen ezáltal nem maradunk le a gyűjtögető életmódról. Ahogy a Rayman-játékokban mindig fel kellett lelni a pályák legeldugottabb szegleteiben lévő kalitkákat, úgy az állatfotózás szerepel itt Michel Ancel védjegyeként. Ahogy gyűltek az állatos képek, eszembe jutottak a régi Lutra-albumos idők, amikor minden kisiskolás a földi állatokkal tett ugyanígy, persze ez itt egy fokkal izgalmasabb, hiszen nekünk kell figyelni az új állatokat, odalopózni hozzájuk és lencsevégre kapni őket. Az igazán szenvedélyes fotósok sokszor még a nagyobb ellenfeleket is megörökítik. Ez az, amivel igazán újat tudott adni nekem a játék, hiszen még nem éltem meg máshol, hogyha rám támadnak, akkor fegyverragadás helyett csíiízre biztatom az ellent.

Ám a gyűjtőmunkának sincs még vége, hiszen a játék során 88 gyöngy vár még megtalálásra. Ezeket általában ki kell érdemelni, főellenségek legyőzése után vagy minijátékokban való győzelem után kapjuk őket. Némely küldetés sikere egész nagy mennyiségű gyönggyel fizet, és a mellékhelyszínek (barlangok, vagy a város lezárt területei) is mindig rejtenek legalább egyet. A gyöngyök halmozása nem öncélú, hiszen a feketepiacon, a Mammago Garázs rinocéroszainál nem ér sokat a pénzünk.
A gyöngy az egyetlen fizetőeszköz, amelyett elfogadnak. Őket sokszor fogjuk látogatni, náluk lehet ugyanis javíttatni és fejleszteni járműveinket. Ne aggódjunk akkor sem, ha nincs elég gyöngy a talonban, ha más nem maradt, a belvárosban tudunk venni drága pénzért. A BG&E női főszerepe által hamar tudtam azonosulni a klasszikus háziasszony-szemlélettel, hiszen miért is vennék gyöngyöt Ming-Tzu rozmár boltjában, amikor nem messze, a piacon olcsóbb.

Ming-Tzu üzletébe érdemes gyakran betérni, hasznos kiegészítőkre áldozhatunk pénztárcánkból, amelyek megkönnyítik a játékot. A legmegtérülőbb befektetés az állatdetektor, mely csak 1000 pénzbe kerül. Nekem nagyon hamar visszahozta az árát, hiszen segítségével a térkép oly területein fedeztem fel az albumból még hiányzó állatokat, ahol nem is gondoltam volna, és az egyik ritka fajért rögtön 2500 pénzt

Pey'J segít néha a továbbjutásban

A játék előhozza a bennünk rejtőző paparazzót



Egy a program sok minijátéka közül

kaptam. Hasonlóan szerencsés választás a gyöngydetektor is.

A játékmenet fővonalát a történet felgöngyölítése teszi ki. Nyomozunk, kalandozunk, gyűjtjük a fényképes bizonyítékot Hyllis szigetvilágában, de mindig akad hely kisebb bónuszjátékoknak is. Légpárnás hajónkkal versenyeken vehetünk részt, a kocsmában pedig még válogathatunk is az asztali lökdösődő játék vagy az „Itt a piros, hol a piros?" között. Ahogy már említettem, a BG&E egyik fő ismérve a változatosság. Egyik pillanatban épp vízi csatát vívunk, másikban egy gyárban lopakodva bujkálunk a biztonsági őrök elől, de van, amikor a háztetőkön üldöznek bennünket. Mindegyik rész nagyon jól kivitelezett, és sajátos hangulattal bír. A kalandozós részeknél pedig nem nyomják a hátizsákunkat meteordarabok (hogyhogy nem kapott szegény Lara sérvet annak idején?!), inkább a tereptárgyakkal kell jól operálni. Általában minden teremre jut egy könnyedebb logikai feladvány, és néha bizony jól megdolgoztatják az agyat. Sokáig időztem el annál a résznél, ahol egy ventilátort kellett úgy elforgatni távolsági fegyverünkkel, hogy az bekapcsolódjon az áramvezetésbe, és nyitható legyen általa az ajtó.

Ms. Thyrus sofőrje. Kalandjaink során nem vagyunk egyedül, eleinte Pey'J malackodik velünk útközben, később pedig a Toy Story-hős Buzz Lightyear méretesebb változata, Double H ügynök lesz hű társunk. Az ő képességeik jelentik néha a továbbjutás kulcsát. Pey'J otthonosan mozog a barkácsolás és az elektronika területén, de saját fejlesztésű cipőinek, a Jet Bootsnak is többször hasznát vesszük. Double H kitűnő kiképzést kapott arra, hogy miképp törjön át kisebb-nagyobb vaskapukon. A feladatmegoldásban való részvétel mellett Pey'J és Double H másodállásban kitűnő mókamester, egész karakterük vagy apró kommentárjaik doppingolják a BG&E humorát. Double H személyéhez hozzátartozik például, hogy ismerettségük hajnalán módszeresen Ms. Thyrusnak szólítja Jade-et, illetve állandóan kedvenc könyvéből, a Carlson & Peetersből idézget.

Társaink a harcban is hasznos és intelligens segítséget nyújtanak. Cserébe nekünk kell gondoskodni arról, hogy az ő energiaszintjük se álljon soha túl ramatyul, mert az ő végük egyúttal a mi végünket is jelenti. A harcos részeket a játék elején kicsit könnyűnek ítéltem, de idővel azért a mélyvízbe is bedobnak minket. A későbbi főellenfeleket általában valamilyen trükkel lehet kivégezni. Némelyik egész méretesre és szívósra sikeredett. A BG&E összhangban van magával, megfelelő kihívást nyújt, mégsem feleslegesen nehéz. Nagyon tetszett, ahogy fenn tudja tartani az izgalmat, a lopakodós helyszínek lettek a kedvenceim, szinte valós félelemérzetet generált bennem, ahogy a katonák elől bujkáltam a csatornában. A lézercsapdák kerülgetése is felfokozott hangulatú, és ami plusz pont ebből a szempontból, hogy a képi világ gondoskodik az izgalomról, nem pedig az irányításból kifolyólagos bizonytalanság. Jade tökéletesen kezelhető a történet minden percében, sosem voltak irányítási gondok még billentyűzetről sem, sem a harc, sem a lopakodás, sem az ügyességi részek közben.

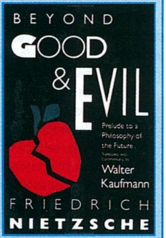
A mentési rendszer is a legjobban eltalált, végig van nálunk egy mentési lemez, amivel gyakorlatilag akárhányszor menthetünk, csak nem akárhol. A városban és a főbb helyszíneken lemezbeolvasók vannak elhelyezve, itt lehet menteni és itt lehet beolvastatni a küldetések lemezeit (mission disk...?) is.

Szemfüles játék. A BG&E-nek rengeteg arca és rengeteg íze van, de egyvalami mégis egységes: az összes fellelhető elem egyaránt csodálatos a szemnek és a fülnek. A grafika minden bizonnyal nem versenyképes az eljövendő FPS-ek vizuális forradalmával, de önmaga mércéjével mérve kellemes. A rajzfilmes világ minden karaktere kitűnően kidolgozott, a fény- és árnyékjátékok gyönyörűek, az aprólékosság miatt pedig a környezet hitele prémium a hangulatnak. Öröm belépni az Acuda Bárba, vagy végighajókázni a belváros forgalmas csatornáján, amelyet még dinamikusabbá tesznek az élő híradók a városfalak nagy kivetítőin. A mindent átfogó víztükör pedig minden napszakban lenyűgöző szépségű látványt nyújt. A hanghatásokat sem érheti panasz, a szinkronhangok élővé varázsolják a legképtelenebb mesehősöket is. A zenéket illetően pedig csak egy kérdésem van: hol szerezhető be a játék soundtrack CD-je? Minden helyszínnek és minden helyzetnek meg van a maga sajátos, tökéletesen illeszkedő muzsikája.

Személy szerint az Oscart a grafikán és a zenén túl mégis inkább a rendezésnek adnám, hiszen a videók tökéletesen szabdalják az interaktivitást és fokozzák az élményt. Nem is lehetne jobban tálalni a történetet. A karakterrajz pedig annyira jól sikerült, hogy teljes mértékben osztanom kell egy külföldi kolléga véleményét, aki azt írta, hogy a játék után fájdalom búcsút venni a megszeretett szereplőktől.

Beyond Beyond Good and Evil. Van-e hátránya vagy gyenge pontja? Ha igen, akkor nem kerestem elég jól. Amit hiányolhatnék belőle, azt nem belőle hiányolom, hiszen tökéletes összhangban állt önmagával. Az egyik legváltozatosabb darab, és mégis nagyon egyben van az egész, ez pedig a ritka erénypáros. Bizony lehetett volna kicsit hosszabb is, de mégsem érzem túl rövidnek vagy lezáratlannak. Számomra a Mafia, az Outcast és a Longest Journey mellé léphet a dobogóra, és minden idők egyik legjobb játékélményeként tekintek rá most és remélhetőleg így is tekintek rá vissza majd idővel, a jón innen és a gonoszon túl...

TÚL JÓN ÉS GONOSZON



A jó és a gonosz eredendő szembenálása örök téma a világban. Kiindulhatunk abból is, hogy a keresztény vallás is ezt a kettőt polarizálja az Isten és a Sátán szellemében. A modernebb felfogások java része már tagadja a gonosz létének determináltságát. Jómagam is emellett voksolok, hiszen az ember eredendően mindig a jót követi, de ha mégis másképp sül el, az csak abból kifolyólagos, hogy valamiért tévesen határozza meg a jót a tudatában.

A játék a címe sugallatával (Jón, gonoszon túl) ellentétben nem hoz feloldást e kérdésben, de Nietzsche 1887-es ugyanilyen titulussal kiadott könyve, melynek alcíme A jövő filozófiájának előjátéka, már nagyobb mélységeiben boncolgatja többek között ezt a témát is. Nem könnyű olvasmány, de két Guru között érdemes belelapozni!

Ulukai

94%

grafika 21/
zene/hang 15/
játékélmény 38/
kategórián belül 15/
összhatás . . . .

DVD MELLÉKLET

csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: Összetett játékrendszer, változatos feladatok, hangulatos világ, Eredeti ötlet: fényképezni játék köz... Nagyon jó soundtrack és hangok

KONTRA: Kicsit rövid

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII 700 MHZ, 64 MB RAM, 32 MB Videókártya, 2 GB

ARENA

Rayman 3 ....90%
Omikron The Nomad Soul...............78%
Outcast 95%

THE LORD OF THE RINGS
THE RETURN OF THE KING

II. Gyűrűk Ura játékshow

Gyere és próbáld ki a legújabb Gyűrűk Ura játékot a PC GURUval!

Mérkőzz meg a PC GURU szerkesztőivel! Ha ügyes leszel PC GURU előfizetést, értékes Electronic Arts ajándékcsomagokat, vagy ingyenes belépőt nyerhetsz a játékshowt követő

Gyűrűk Ura: a Király Visszatér
című film vetítésére.

A játékshow január 17-én 11 órától kezdődik a Mammut mozinál, míg a versenyen 16 órától vehettek részt.

mozi7 PlayStation 2 BUDAPEST FILM Logitech intel inside pentium 4 Mammut Mozi 576 KONZOL SENORS Discovery PC

PC GURU EA GAMES

LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING

Fejlesztő: Liquid Entertainment **Kiadó:** Vivendi Universal **Web:** www.warofthering.com

Az e havi Gondolatébresztőben említem, hogy manapság mennyire biztonságra játszanak a kiadók. A War of the Ring nagyszerű példája ennek a mentalitásnak. Adott egy mamutcég (Vivendi Universal), aki egy már bizonyított technológiával (Battle Realms-motor) és a technológiát kifejlesztő csapattal (Liquid Entertainment) készíttet egy programot egy népszerű játékműfajban (RTS), s az egészhez megszerez egy felkapott márkanevet (A Gyűrűk Ura). Alacsony fejlesztési költségek, tartható szűk határidők, szinte biztosra vehető haszon. Hogy ez a szemlélet a játék rovására megy? Kit érdekel? Legfeljebb a szőrösszívű kritikusokat...

Nem nézünk, mint a moziban. Rögtön az elején szögezzük le: a játéknak semmi köze a filmhez. A Vivendi Tolkien családjától vette meg a könyvek jogait, jól megkerülve ezzel a moziverziót, és némi borsot törve a szintén LotR-játékokat készítő Electronic Arts orra alá. Aki tehát a filmből ismert arcokra számít, csalódni fog (bár néhány figura – például Gollam – igencsak emlékeztet a filmbeli szereplőkre) – de az is, aki a trilógia hiteles feldolgozását várja a War of the Ringtől. A játék ugyanis csak szemelget Középfölde történéseiből, és egyes stratégiailag fontos csatákat (a jó és a gonosz oldalán is 10-10-et) villant fel, sokszor a készítők saját elképzeléseivel színesítve az amúgy meglehetősen leegyszerűsített sztorit. A jófiúk oldalán így a Szövetség előzményeit is megismerhetjük Gimli, Legolas és Boromir szemszögéből, a gonoszokkal játszva pedig az derül ki, hogy Szauron hogyan tudott kitörni Mordorból, és miként tudta elfoglalni Minas Tirithet. Mindeközben Frodótól Gollamon át a Balrogig minden fontosabb szereplő megmutatja magát a játékban. Sajnálatos módon azonban a jó alapanyag pocsékba megy, mert a program nem több egy fantáziátlan real-time stratégiánál, melyet a Battle Realms engine-jével pár hónap alatt összedobtak (pedig ez az első RTS, amely Középföldén játszódik). A Battle Realmsből és a Warcraft 3-ból is lehetne olyan képeket bevágni a cikkhez, hogy nem tűnne fel, hogy azokat nem a War of the Ringből mentettük, és ez valahol nagyon ciki. Már évekkel ezelőtt csömörünk volt a „pár egységgel indítok, bázist építek, aztán létszámbeli fölénnyel lenyomom az ellent" receptre készülő tucatjátékokból, és legutóbb már a Warcraft 3 sem tudott annyi játéktechnikai újdonságot mutatni, hogy ne ossza meg a játékosokat (mint oly sok Blizzard-játékot, a hangulat vitte el a hátán). A War of the Ring minden elemét lopta valahonnan, eredetiségnek nyomát sem fedezhetjük fel benne.

Innen-onnan lopkodva. Az alapanyagokat ezúttal fának és ércnek hívják, és természetesen meg kell teremteni a lehetőséget is az új egységek érkezésére, amit a jóknál a klasszikus farmépítéssel tehetünk meg, a gonosznál pedig rabszolgahajcsárok gyártásával (olyasfajta egységek, mint az Overlordok a Starcraftban). A szokásos harcosképző és -fejlesztő épületek (a nem túl bonyolult tech tree képeit megtaláljuk a játékmenüben) semmi meglepetést nem tartogatnak, ahogy az egységek sem. Ásításra ingerlően ismert az arzenál: mindkét oldalon akadnak könnyűgyalogosok (ork és goblin, ill. elf, ember és törpe), távolsági hentesek, ugyanezek eggyel nagyobb méretben, aztán az elmaradhatatlan gyors-és-erős-de-könnyen-leverhető hátasok (Rohan istállósfiúi, illetve a farkaslovasok), a sor és a tech tree végén pedig megtaláljuk az egyszemélyes baleseti sebészeteket (troll, illetve a huorn névre hallgató entféle). Ugyanazok az egységek, amelyekkel ezer más játékban nyomultunk. A pályák is hasonlóak: néha kifejezetten rosszul tervezett térképeken mászkálunk, és ugyanazokat a feladatokat (öld meg ezt, építsd fel azt, védd meg amazt) kapjuk meg, mint a többi hasonló RTS-klónban. Egyedül a végzetpontok hoznak valami kis változatosságot a játékmenetbe, bár emlékeztetnek a Battle Realms jinjangpontjaira. Ilyen pontokat a csapatokat vezető hőseink kapnak bizonyos mennyiségű okozott sebzés után. A végzetpontokat elkölthetjük többször alkalmazható hősi képességek megvásárlására (épület lángba borítása, láthatatlanná válás az Egy Gyűrűvel, kisebb varázslatok), vagy azonnali nagyobb hó-

A szövetségesek maroknyi csapata

A varjúsereg a használhatóbb varázslatok egyike

A "Röpülj, láva" néptánckör előadása

Rohan lovasa nem rohan el a balrog balhorga elől - szép dolog a hősi halál...

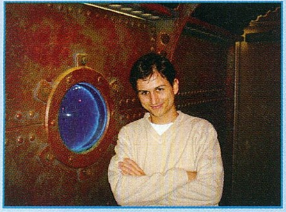
Valaki itt idézett...és nem Petőfit

kuszpókuszokra (sebző varázslatok, bénítások, gyógyítások). Utóbbi révén idézhetjük meg a jók oldalán az óriásentet, a gonoszok oldalán pedig a balrogot – brutálisan jól néznek ki (nagyjából olyan szerepet töltenek be, mint az Age of Mythology titánjai), és kétségtelenül azok a játék legjobb pillanatai, amikor ők ketten összecsapnak. Végül meg kell említeni a mágikus helyszíneket (szentélyek, tornyok), amelyek elfoglalásával bónusz képességeket – nagyobb sebzést, gyorsabb regenerálódást és hasonlókat – szerezhetünk csapattagjainknak (ilyet is láthattunk tucatnyi felmenőben).

ED DEL CASTILLO

A War of the Ring fejlesztői az igen korrekt Battle Realms-en és soványka kiegészítőjén kívül még nem tettek le semmit az asztalra, viszont a Liquid Entertainment stábjában ismerős nevet pillanthatunk meg: Edward A. Del Castillóét. Ő volt az, aki a Command & Conquer és a Red Alert, valamint ezek kiegészítőinek projektvezetője volt 1995-96 környékén a Westwoodnál, úgyhogy meglehetően alapos tapasztalatokat szerzett a real-time stratégiák készítését illetően. Bár már tíz éve van a pályán, a C&C-vonalon kívül csak a Lands of Lore második részének videomunkálataiba segített be, mielőtt a Liquid elnöke lett volna.

Ed tipikusan az a fazon, aki benne ragadt egy játékstílusban; bizonyította, hogy jó, amit csinál, de most már valami más műfajban is látnánk tőle valamit...



Tökéletlen másolat. Sajnos a játék csak koncepciójában emlékeztet arcátlanul a műfaj említett jeles képviselőire, az egyszemélyes játékmódot illetően nem éri el azok színvonalát. A pályatervezést és a missziókat szidtam már eleget – amellett, hogy a kétszer tíz küldetés kicsit kevésnek tűnik és legtöbbjükön hamar végig lehet rohanni, borzasztóan kevés az igazán jó pálya (hirtelen csak Helm Szurdoka jut eszembe, ahol maroknyi védővel kell több helyen visszavernünk Szauron seregeit). A mesterséges intelligencia kb. a Warcraft 3-nál tapasztaltak szerint jár el, vagyis az útkeresési algoritmus dicséretesen jó, a gépi AI viszont az első hadjáratban nevetségesen buta (képtelen nagyobb csapattal támadni). A gonosz kampányban már érezhetően okosabb az ellenfél, azonban igazán csak a multiplayer módokban (melyek közül egy valóban szellemeset, a központi helyen levő katapultért vívott harcot is találunk) és skirmish-ben mutatja meg erejét, és nagyjából hasonló stílusban, a szent helyeket villámgyorsan elfoglalva játszik, mint a Warcraft 3 gépagya. A népesség felső korlátját 100-ban adták meg a készítők, ezért nem lehet igazán nagy túlerőre szert tenni (illetve a filmek tömegjeleneteit sem rendezhetjük meg) – ezért a csatákat inkább a gyorsaság dönti el, nem a taktika. Ezzel együtt a War of the Ring jól kiegyensúlyozott játéknak mondható, mert mindennek megvan a megfelelő és általában hamar produkálható ellenszere (ha máshogy nem, hősi képesség formájában).

Akinek nem ringe, ne vegye magára. Mint említettem, a játék alatt a Battle Realms motorja ketyeg, amely két éves technológia. A program külcsínye ezért nem a legjobb, de rondának sem mondanám – akiknek bejönnek a szögletesre tervezett figurák, azoknak tetszeni fog, a többiek pedig bizonyára pöszén néznek majd mondjuk a törpék arctextúrája láttán. Néhány effekt (fű hullámzása, víz fodrozódása) megdobja a látványt, a nagyobb egységmodellek pedig egészen pofásak (mindenekelőtt a balrog). Az irányítás néhol egészen ésszerű – látszanak az épületek mögött megbújó egységek sziluettjei, szükség esetén forgatható a kamera –, néhol viszont teljesen bukó: végzetpontjainkat hősünk keresgélése és többszöri klikkelés után használhatjuk el, ami csatában igen lassú megoldás (ki kellett volna őket tenni gyorsikonként a képernyőre, mint az Empires: Dawn of the Modern Worldben). A zenével és a hangokkal viszont semmi baj, nagyon illenek a világ hangulatához – a játék többek között mégis ezen a ponton hasal el. Mert hiába idézik Középföldét a dallamok, ha a grafika ennyire képregényszerű és a feladatok ennyire pitiánerek. A tolkieni amoszférát erős világkoherenciai hibák is ellehetetlenítik, és a Gyűrűk Ura-fanatikusok ettől biztosan fogják majd a fejüket. A Hobbitból ismert beorningok (Beorn medveember népe) mászkálnak tömegével, banyapókok ütnek enteket, a nazgulok nem misztikus lovasok, hanem meglehetősen sűrűn használt egységek – a játékos egyszerűen nem érzi magát Középföldén. Ha pedig eltekintünk Tolkientől – ami egy Gyűrűk Ura-játék esetében nehezen lehetséges –, csak egy hobbitosított Battle Realmset kapunk, egy egyszerű kis RTS-t, amelyet legfeljebb a műfajjal most ismerkedőknek és a legkeményebb rajongóknak érdemes kipróbálniuk.

Stöki

77%

grafika	20/25
zene/hang	13/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: Korrekt játékegyensúly, jó zene, BALROOOG!!!

KONTRA: Tucatklón, zéró Tolkien-hangulat, semmi újdonság, meglepetés

MINIMUM GÉPIGÉNY

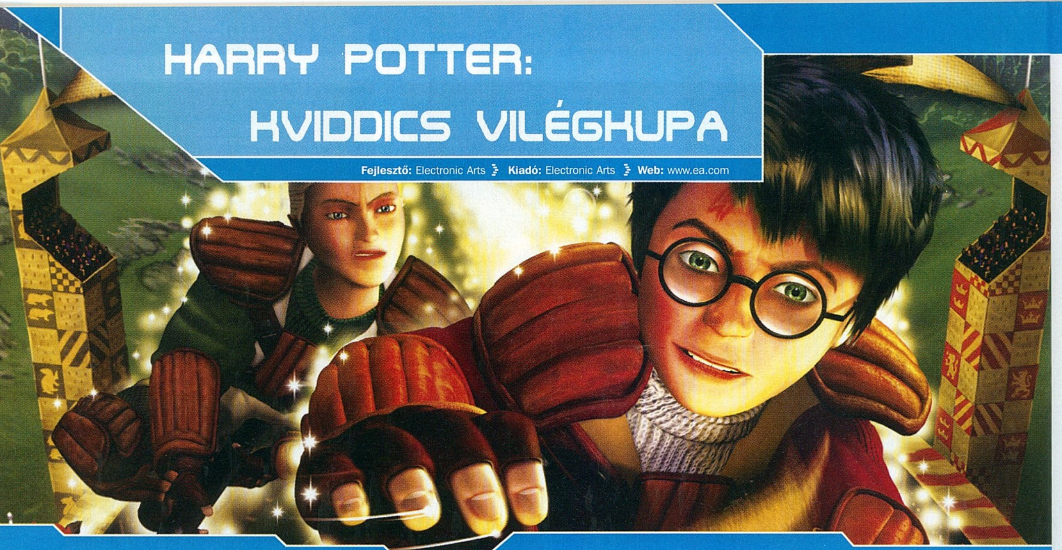
PIII 600, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2 GB HDD

ARENA

Battle Realms	81%
Warcraft 3	93%
Age of Mythology	91%

HARRY POTTER: KVIDDICS VILÁGKUPA

Fejlesztő: Electronic Arts **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.ea.com



Mint előző számunkban a The Sims: Abrakadabra kapcsán írtam, az EA kisebb bajba került az aktuális Harry Potter-mozi csúszása miatt – ám nem estek kétségbe: kipréseltek egy „varázslós" ráadást a Maxisból, és elkészítették jelen cikkünk tárgyát, egy meglehetősen kompromisszumos „sportjátékot".

Vagy megszokik... Szerkesztőim eljátszották azt, ami a világban mostanában történni fog. Sok ifjú emberke fogja kisírni szüleitől az új Potter-játékot, jórészt olyanok is, akik vagy soha nem játszottak csapatalapú sportjátékkal, vagy nem szeretik azokat, de Potter-rajongóként ez kevésbé érdekli őket. Jómagam is ez utóbbi kategóriába tartozom – egy tenisz-szimulációval még elpötyögetek, de ha egynél több karaktert kell terelni a pályán, elvesztem a fonalat és az érdeklődést. Az EA üzleti téren kétségkívül zseniális csapata is végighaladt a fenti gondolatmeneten, és erős kompromisszumokat kötöttek a játékkal kapcsolatban (erre később még kitérek részletesen). Annyi biztos, hogy a vezérelv a Potter-rajongók kiszolgálása volt, némi „beetetéssel", hiszen a játék könnyedsége megszerettetheti a műfajt az ifjak egy részével, akik később komolyabb címek, például az EA sportjátékai, foci-, kosárlabda-, jégkorong-szimulációk vásárlói lehetnek.

Megvan a cikesz, fúj a bíró

Kviddics. Akik a „másik oldalról" érkeznek, vagyis sportjáték-kedvelők, de nem ismerik a Potter-univerzumot, azoknak egy gyors szabályismertetés: a kviddicset pályán, seprűn lovagolva, a levegőben játsszák. Hét játékos alkot egy csapatot: három hajtó, két terelő, egy őrző, és egy fogó. A hajtók a kvaffnak nevezett labdát próbálják átjuttatni a pálya két végébe állított három-három karika valamelyikén – ez tíz pontot ér. Az őrző a karikák körül keringve igyekszik ezt a dobást kivédeni, tehát ő a kapus. A légtérben repked két gurkó, melyek megpróbálják lelökni a seprűről a játékosokat, ezeket a labdákat a terelők egy ütővel megkísérlik az ellenfél játékosai felé irányítani. A fogó mindezzel nem törődik. Ő egyetlen dologra koncentrál: az arany cikeszre, egy apró labdára, amely hihetetlen sebességgel cikázik a levegőben. Ha a fogónak sikerül elkapnia a cikeszt, 150 pontot kap a csapata, és a játék azonnal véget ér. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb pontja van ekkor, azaz ha az ellenfél 160:0-ra vezet, és elkapja a fogód a cikeszt, az eredmény 160:150, és ezzel még mindig az ellenfeled sepri be a győzelmet.

...és ahogy ez sikerült. Írtam a kompromisszumokról. Nos, az első nagy pofon, hogy a 3D-s terepet két dimenzióban élhetjük csak meg, azaz nem lehet felfelé és lefelé irányítani a seprűt. Ez hatalmas baklövés! Az EA arra hivatkozott, hogy az irányítás túl bonyolult lett volna a fiatal játékosoknak, bár az eddigi Potter-játékokban ez a lehetőség megvolt (sőt a másodikban már egész szimulátoros volt!). Igaz, ott nem kötöttél csomót az ujjaidra. Mert itt fogsz! A játék billentyűvel épp annyira játszhatatlan, mint bármely más csapatalapú sportjáték – vagy talán még jobban. Kell négy billentyű az irányításhoz, egy-egy az akcióhoz, a lövéshez + speciális mozgáshoz, az ütéshez, a kikerüléshez, a bal kombóhoz, a jobb kombóhoz és a speciális csapat-akcióhoz. Ez összesen 11 gomb.

Ebben a sportban sok a söprögető

Az irányításhoz nem lehet az egeret használni, legfeljebb annak gombjait vehetjük igénybe, ez, valamint a tény, hogy még a menü is csak billentyűzettel kezelhető, jól mutatja, hogy a PC ismét a szükséges rossz volt, megint egy közepes konzolos portolásról van szó (lásd még: profilkészítés hiánya és mindössze négy mentési hely).

Egy csillag alakú kijelölés mutatja, épp melyik játékost irányítod. Ha az ellenfélnél a labda, a hozzá legközelebbi hajtóval vagy, akinek el kell vennie a kvaffot. Ha lenyomod a gurkó gombját, egy terelő szerepében találod magad, akinek szerepében megpróbálhatod leütni az ellent a seprűről – az elütött gurkót magad irányíthatod a célpont felé. Ezt a lehetőséget azonban, éppúgy, mint a védéseket és a speciális mozgásokat el kell nyerned, ezek

SPECIÁLIS MOZGÁSOK, KOMBÓK

kb = kombó bal, **kj** = kombó jobb, **a** = akció, **t** = terelő (beater), **l** = lövés (shoot)
Röpte (Volley) 1: kl + kj + dupla a
Röpte (Volley) 2: kj + dupla a
Röpte (Volley) 3: kl + dupla a
Finbourgh-suhintás: t + l
Chelmondiston-támadás: t + l
Dionysos-műbukás: t + l
Sabryn-szerelés: l
Speelman-szerelés: l
D'Orazio-műbukás: l

Az eszkimó válogatott nyerésre áll

Punk-ráció seprűnyélen

Kezdődik a halloweeni rangadó!

ikonjai megjelennek az eredményjelző alatt. A speciális mozgásokat szintén akkor mutathatod be, amikor az ellenfél cipeli a bogyót, ez egy látványos szerelés – a megfelelő gombot lenyomva a megjelenő csillagkurzort kell a kvaffos játékosra mozgatni, sőt van egy ilyen a csapatnak is, melyben az egész bagázs együtt akciózik, az így megszerzett gól 20 pontot ér. Ha nálad a kvaff, természetesen az azt birtokló játékost irányítod, nekem az sem jött be, hogy ez a figura egy idő után, ha te ezt nem teszed meg, magától továbbpasszolja a bogyót: miért ne cipelhetném, ameddig nekem tetszik? A kvaff eldobásának erejét fokozhatod az akció gomb nyomva tartásával, és van jó pár kombó is, ezekhez megfelelő számú varázslókártya megszerzésével juthatsz.

Amint a cikesz feltűnik (a pontszámok melletti két csík összeér), természetesen a fogó bőrébe bújsz. A kis golyó arany „kondenzcsíkjába" tartva embered az akciógomb nyomva tartásával felturbózhatod a seprűt, ha megközelíted a bogyót, egy másik gombbal lecsaphatsz rá. Ha sikerül, jön némi animáció, (ezekből sajna elég kevés van, ami egy idő után unalmassá válik). Sajnos a meccsek kommentálása sem túl változatos, ez szintén rontja egy picit a játékélményt. Amúgy ez a cikeszes dolog azt is jelenti, hogy rá vagy kényszerítve az akcióra – mert he nem te, akkor az ellenfél fogója -, azaz sokszor a golyó elkapásával csapatod vesztét okozod...

További mechanizmusok. A játék felépítése elég jó: először házat kell választanod, majd itt megkezdheted a gyakorlást, kezdésnek a passzolást, kvaffszerzést / góldobást, és cikeszfogást, ezekkel máris kártyákat szerezve. Ezután jön egy meccs valamelyik roxforti csapattal, majd újabb vizsga gurkókezelésből, a speciális mozgásokból és kombókból. Végül jöhet a Világkupa, tetszés szerinti csapattal, azaz az angolokon kívül lehetünk az ausztrál, a bolgár, a francia, a német, a japán, a spanyol, az amerikai vagy egy északi válogatottal is. Ezt igazán a könyvolvasók fogják élvezni, hiszen a Világkupa az ötödik kötetben szerepel, a mozinézők még nem tartanak itt. A bolgár csapatban magával Viktor Krummal is találkozhatunk, ez alapján viszont azt nem értettem, az ír válogatott miért maradt ki a nemzetek közül – és sajnos a speciális mozgások közül is hiányoznak a leglátványosabbak, például Krum híres Vronszkij-műbukása.

Gyerekjáték. Jó hangosan írom: a QWC gyerekjáték! Ezt nemcsak a fent említett korlátozott mozgás jelzi, hanem két további adalék is. Egyrészt a könyvben leírtaktól és a filmben látottaktól eltérően jelentősen csökkentett sebesség – ha valaki ilyen lassan menne egy seprűvel, szerintem a tehetetlenség miatt lepotyogna a magasból -, másrészt az a tény, hogy szóló módban az ellenfél AI-ja látványosan gyenge. Ha náluk a kvaff, úgy mozognak, hogy szinte felkínálják: gyere, vedd el tőlem, a fogók árnyékra vetődnek, a terelők nem sok veszélyt jelentenek, és a cikesz elkapásához akkora előnyt kapsz, hogy alig találkoztam az ellenfél fogójával a meccsek ezen fázisában. Később lehet nehézségi szintet váltani (jobb seprűt kiválasztva), de ez sem nagy kunszt. Ez egy újabb kompromisszum, vagy a fenti nem túl dícsérő kifejezést ismételve „beetetés", a kölyök végignyomja, örül, mert fél nap alatt megnyeri a világkupát, és „fogyasztóvá" válik. Van lehetőség PC-n is két játékos számára összemérni a tudást, ekkor nyilván élesebbek a meccsek, bár az alacsony sebesség miatt ez sem jelent azért akkora kihívást, de kétségtelenül, mint minden hasonló párbaj, önmagában jó móka.

Vakulj mókus! A grafikáról üvölt, hogy konzolról lett portolva. Nem mondom, az összhatás kedvező, csak a karakterek rusnyák, főleg közelről, szegény Dumbledore úgy néz ki, mint Super Mario télapónak öltözve, de a többiek se jobbak. Harry még csak-csak, de például Draco felismerhetetlen, érdekes módon a csajok viszont aranyosak, úgyhogy eretnek módon a Griffendél helyett a Hollóhátat választottam csapatomnak a bájos Cho Changgel. A pályák látványosak, mindegyik tükrözi az adott nemzet sajátosságát, és persze van mindenféle speciális látványelem dögivel, mint mikor felrobban egy csillagszóróraktár, csak győzd kilesni a szikrák, repkedő színes feliratok alatt a lényeget. Ha valaki a díszek mögé néz, azért láthat elmosódott textúrákat, észreveheti a díszlet hiányzó geometriáját, és bizony jó pár rosszul megválasztott kameraszög keserítette az életemet. Mindezeket a látványelemek, a speciális mozgások kivitelezése (a figura feláll a seprűnyélre, bukfencezik), a jól sikerült animáció, az időjárási és fényhatások ellensúlyozzák, és még megfejelik a jó hangok, és a nagyzenekari muzsika.

Talán nektek... Bevallom, nekem nem jött be a játék, még Potter-rajongóként sem. A meccsek alatt végig úgy éreztem, nem vagyok ura a helyzetnek, nem én irányítok, nem tudom mi és miért történik, szinte kívülállóként figyeltem az eseményeket, és sajnos azt tapasztaltam, egy-egy rossz húzásomat a program szigorúan megbüntette. Billentyűvel nem lehet játszani, kontrollerrel már jobb a helyzet, de akkor már inkább konzol elé ülök, ne erőltessük a kényszerű portolásokat... De aki szereti a stílust, az próbálja ki nyugodtan, neki bejöhet a Kviddics Világkupa.

}{redenc

SZÓTÁR

Teljes magyarítás helyett álljon itt egy kis magyar-angol Harry Potter-szótár, hogy a könyv és a film kedvelői megértsék a játékot is, ahol az eredeti kifejezések szerepelnek.

A kviddics (quidditch) játékeszközei:

(arany) cikesz	(golden) snitch
gurkó	bludger
kvaff	quaffle

A kviddics játékosai:

fogó	seeker
hajtó	chaser
őrző	keeper
terelő	beater

A Roxfort (Hogwarts) házai:

Griffendél	Gryffindor
Mardekár	Slytherin
Hollóhát	Rawenclaw
Hugrabug	Hufflepuff

Az irányítás-beállításhoz:

shoot	lövés
beater	terelés, a gurkó elütése
dodge	kitérés

71%

grafika	18/25
zene/hang	12/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

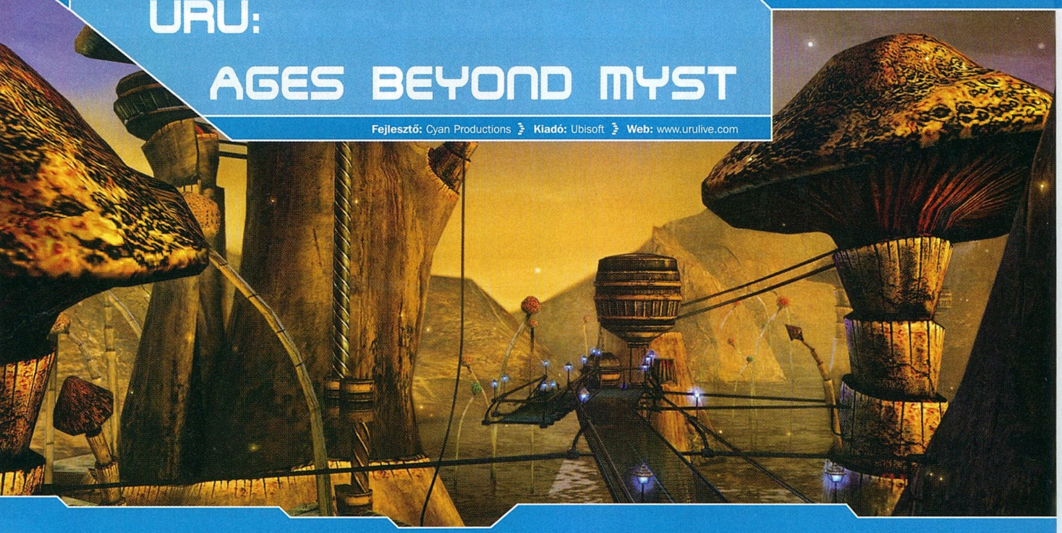
PRO: Az eredeti anyag viszonylag hű leképzése, látványelemek
KONTRA: Rossz portolás, nem nagy kihívás, „2D" irányítás, kevéssé változatos

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 16 MB DX 8.1 3D VGA, 500 MB HDD

ARENA
HP and the Chamber of Secrets......80%
HP and the Sorcerers Stone...........82%

URU: AGES BEYOND MYST

Fejlesztő: Cyan Productions **Kiadó:** Ubisoft **Web:** www.urulive.com



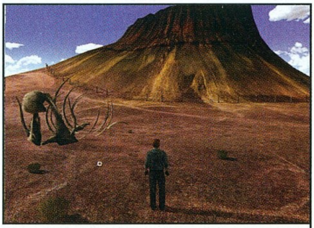
Azt hiszem, mindannyian tudnánk példát mondani megjelent félkész játékra, amelyből vagy azért hiányoltunk még pár hónapnyi fejlesztői időt, mert elviselhetetlen mennyiségű programhiba tette tönkre benne a játékos szórakozását (jó példák a Fallout 2 és a Black & White, legutóbb pedig a The Temple of Elemental Evil elől álltunk fel keserű szájízzel), vagy azért, mert a játék funkcionalitása nem állt a helyzet magaslatán (legszebb példa erre a The Sims Online, amely megjelenésekor a világ legdrágább ICQ-ja volt). Olyannal azonban még nem találkoztam játékkritikusi pályafutásom során, hogy egy program hónapok óta beharangozott legnagyobb újítása nélkül lépjen piacra. Az Uru: Ages Beyond Mysttel viszont éppen ez a helyzet.

Mystake. Mint a játék címéből kitűnik, a Myst logikai elemekkel tűzdelt kalandjáték-szériájának legújabb darabjával van dolgunk, azzal, amely Uru Live-ként is hirdeti magát, fantasztikus online játékélményt ígérve – ez az online játékmód azonban még nem készült el, és azt sem tudni pontosan, hogy mikor áll majd a netes kalandozásokra vágyók rendelkezésére („majd ha kész lesz"). Nehéz helyzetben van tehát az ítész: minősítheti az efféle kiadói hozzáállást azzal, hogy elküldi az egész Ubisoft-Cyan Productions párost (bár valószínűleg inkább előbbi sara a dolog) a retekbe, és tüntetően nulla százalékot ad, és megteheti azt is, hogy teljes játékként értékeli azt, ami van. Legszívesebben az előbbi eset szerint járnék el, viszont akkor nincs értelme hosszas kritikát írni, ezért inkább azt a kis egyszemélyes kalandjátékot veszem górcső alá, amit Uru címén kap a játékos (a lenti százalékérték is csak erre vonatkozik), egyben arcátlan és szégyenletes, a karácsonyi piac lecápázására irányuló üzleti taktikának bélyegezném azt, amit az illetékesek műveltek az Uru „Live"-val. Az Uru: Ages Beyond Myst tehát tartalmaz egy „old school" kalandjátékot is, amelynek műfajából eredendően az a legnagyobb hibája, hogy egyszeri végigjátszás után a sarokba vágja az ember, vagyis a program kevés értékes játékórát tartogat. Ez a kis minifolytatás különösen rosszul teljesít ebből a szempontból: mivel csak az Uru Live-hoz adott mellékesnek készült, rettenetesen rövid. Tapasztalt Myst-esek 8-9 óra alatt végignyomhatják, a többiek akár 12-13 órát is eltölthetnek vele (ami még mindig csak fél nap) – már ha van türelmük hozzá. Az idő nagy részét ugyanis a Mystekből megszokott idegőrlő fejtörő-megoldás teszi ki, amely nem egy leányálom. A Myst-rajongók (akik azért elég sokan lehetnek, hiszen az előző részből másfélmillió ment el csak az előrendelések révén) bizonyára felhördülnek ekkora szentséggyalázás hallatán, de annak ellenére, hogy nagy logikai- és kalandjáték-rajongónak tartom magam, soha nem voltam kibékülve a széria által feladott rejtvényekkel.

Mensa-tagok előnyben. A jelzésszerű kerettörténet ezoterikus maszlaga által biztosított puzzle-k véleményem szerint nem érik meg a ráfordítást a játékos részéről. Ismét a D'ni nevű elveszett civilizáció titkait kutatjuk (vajon miért van mindig, mindenhol, minden titokzatos nép nevében aposztróf?), de a régi szereplők – Atrus, Catherine és a többiek – közül senkivel nem fogunk találkozni; egyedül Atrus már felnőtt gyereke, Yeesha biztosítja a kapcsot az előző részek történeteivel. De ezek a sztorik mindig is alibiként szolgáltak ahhoz, hogy a D'ni vagy valamely más nép által készített furmányos rejtélyeket oldjunk meg, legtöbbször ősi szerkezetek működésbe hozásával. A tipikus Myst-fejtörőhöz nem kell tárgyhasználat (nincs is ilyesmi a játékban), a rejtvény az egész pályát (akarom mondani világot, hiszen a D'nik teleportáló könyveinek köszönhetően világok között utazunk) átszövi, és ahhoz, hogy sikeresen megoldjuk, vért kell izzadnunk. A fejtörők egyes részleteihez ugyanis fizikai ismeretek szükségesek, másokhoz a játékban található rengeteg naplófeljegyzés és egyéb nyom közül kell profi kriptográfusokat megszégye-

Stöki azért nem ilyen szép élőben...

Yeesha szelleme a küldetést ismerteti



Bálnacsontváz a sivatagban - Mystikus

A sorozat továbbra sem dicsekedhet sok környezetanimációval, de az előző Mysthez képest javult a helyzet

Vékony lécen járunk

nítő teljesítménnyel kihámoznunk egy sorrendre vagy mintázatra vonatkozó infót, megint más részletek esetében (jellemzően a világon található kapcsolók, kallantyúk és hasonló kütyük állásainál) egyszerű próbálgatás a nyerő módszer. Ezek együtt adják ki a Myst-fejtörőt, és a nagy szövevényesség és bonyolultság igen gyakran a játékélmény rovására megy. Minden elismerésem azé, aki segítség nélkül, egyedül végigjátssza a viszonylag rövid Uru: Ages Beyond Mystet!

Nézőpont kérdése. A rejtvények megoldását ezúttal a főhős irányítása is nehezíti. Az Uru az első olyan Myst-játék, amelyben látjuk a főhőst (sőt, a kaland indulása előtt egy pofás szerkesztőben magunk tervezhetjük meg kinézetét), tehát third person nézetben kommandírozhatjuk, bár nézelődésre a first person perspektívát is meghagyták a készítők. A korábbi fix ponttól fix pontig vándorlást végre felváltotta a teljesen szabad 3D-s mászkálás, az ütközéskezelés azonban még meglehetősen tökéletlen. Emberünket alkalmasint nehezen tudjuk rávenni olyan egyszerű műveletekre, mint a létrán való felmászás, az ugrálós részek pedig ilyen szerencsétlen irányítás mellett a játék legidegesítőbb pillanatait tálalják. A világonkénti továbbjutást biztosító hét tárgy megtalálása, illetve az ehhez vezető rejtvények megoldása ezért sem lesz könnyű: a kezelés megnehezíti a megfelelő interakciókat a környezettel, ráadásul a tárgyak egy része igencsak el van dugva: némelyiküket csak first person nézetből lehet észrevenni.

Mindent a szemnek, mindent a fülnek. Az új motorral kezelt környezet egyébként a legjobb, ami történhetett a Myst-sorozattal. A fantáziadús és optikailag hatalmas D'ni-világok (azért csak optikailag, mert a nagy mélységek, magasságok sokszor csak ügyes szemfényvesztések, nem járhatjuk be azokat) soha nem néztek még ki ennyire jól. A „szélesvásznú" kép helyett a teljes monitoron élvezhetjük a hol mágikus gombaerdőt, hol szürreális múzeumot idéző gyönyörű grafikát, és egyedül amiatt sopánkodhatunk, hogy a D'ni civilizáció elhagyatott romjai túlságosan halottak és sterilek: a játék nagy részében teljesen egyedül, animációmentes környezetben kóricálunk. A zenébe és a hangokba azonban nem lehet belekötni. Tökéletes, a játékhoz illően new age-es dallamok és élethű zörejek kísérik utunkat – minden audio elem 3D-hangzású, és kihasználja az Audigy EAX-ot. A játék befejezésekor hallható, kifejezetten e játékhoz készült Peter Gabriel-dal pedig roppant kellemes meglepetés volt számomra.

Ha betartják, úgy jó. Ugyanazt tudom összefoglalásul írni, mint a Myst előző részénél, az Exile-nál: ez így egy teljes játék áráért kevés. Kevés játékidő, kevés gondtalan perc, kevés szórakozás. A remek kivitelezés csak részben kárpótol a bosszúságokért, így csupán az online-játék menthetné meg a progit – de nem teszi, mert nem készült el, ugye. Ígéretek persze vannak szép számmal, szép utópiák a nehéz feladványokat neten együtt megoldó közösségekről, biztató jövőképek saját hangjukkal kommunikáló játékosokról, de a játékiparban már régóta fenntartással kezeljük az ilyen ígéreteket – különösen karácsony környékén.

EGY MŰFAJ TÜNDÖKLÉSE ÉS BUKÁSA

A Myst által oly népszerűvé tett logikai-kalandjátékok 1991-ben kezdték pályafutásukat. A kalandjátékok akkor még virágoztak, ezért a nagy kalandmágnás Sierra megengedhette magának, hogy kísérletező jelleggel piacra dobja a Castle of Dr. Braint, amelyben nem beszélgetések és tárgyhasználat, hanem logikai fejtörők vitték tovább a játékost. A program olyan sikeres lett, hogy egy évvel később követte a folytatás (Island of Dr. Brain), majd 1994-ben a CD-ROM-ok elterjedésének köszönhetően két renderelt csoda emelte egekig a műfajt: a 7th Guest és a Myst. Utóbbiból kb. 6.3 millió példány kelt el, és ezzel 2002. március 21-ig sikerült tartania minden idők legtöbb példányban elfogyott PC-s játékának megtisztelő címét (amikor is a The Sims megdöntötte a rekordot). Ezután sorra jelentek meg a klónok és folytatások: a 11th Hour, a Daedalus Encounter, a Time Lapse és hasonló, mára elfeledett nevek diadalmenete a '90-es évek derekán ért véget, amikor újabb, pörgősebb műfajok, a FPS és az RTS lettek a nagy kedvencek, a multiplayer lehetőséget és újrajátszhatóságot egyaránt szűken mérő kalandjátékok kora pedig leáldozott. A logikai-kalandjátékok utolsó hírmondói a Myst folytatásai voltak: az 1998-as Riven és a tavalyelőtti Myst III: Exile – bár a bejáratott névnek köszönhetően szépen hoztak a konyhára, nem tudták már megismételni a nagy előd sikerét.

Stöki

75%

grafika	22/25
zene/hang	15/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET

csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, TÖKÉLETES HANGOK, ONLINE JÁTÉKLEHETŐSÉG...

KONTRA: ...MAJD VALAMIKOR, NEHÉZKES IRÁNYÍTÁS, GYÖTRELMESEN NEHÉZ FEJTÖRŐK

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII-700, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 2000 MB HDD

ARENA

Syberia	85%
Myst III - Exile	73%
Schizm	67%

SILENT STORM

Fejlesztő: Nival Interactive **Kiadó:** JoWood **Web:** www.nival.com/eng/s2_info

Majd' egy éve írtam egy nagy összefoglaló előzetest az orosz földön készülő PC-s játékokról. Alaposan beleástam magam a témába és (azzal együtt, hogy jó pár év játékfejlesztő és firkász múlt után hajlamos az ember némi cinizmusra) elfogott a lelkesedés. Ötlet ötlet hátán, csodás grafikák, zseniális programozói megoldások köszöntek vissza szinte minden félkész játékból, amelyre bukkantam: az oroszok már a spájzban vannak! – kiabáltam világgá boldogan. Azóta különös figyelemmel követem az orosz csodajátékok sorsát, de folyton csalódnom kell. Úgy tűnik, az orosz fejlesztőkön átok ül: hiába a mesteri programkódok, a fantasztikus grafika, a szabadon szárnyaló játéktervezői fantázia, hiányzik az a profizmus, amely mindezt élvezetes játékká gyúrná össze. Most, hogy megérkezett a Silent Storm, minden optimizmusomat össze kellett szednem, hogy higgyek a Jagged Alliance porba gyalázását ígérő előzeteseknek...

Lelkesedésem fénysebességgel tért vissza a játék kézikönyvét átlapozva: olyan aprólékosan kidolgozott, komplex játékrendszer képe körvonalazódott előttem, ami minden körökre osztott taktika-stratégia kedvelő álmait látszott valóra váltani. Kiderült például, hogy a körökre osztott harcban minden egyes kilőtt golyó útját egyenként leszámolja a program, a célzás pontosságába pedig nem kevesebb, mint 12 különféle faktor számít bele, közel 80 féle fegyvert adhatunk bakáink kezébe, akik hat karakterosztályból kerülhetnek ki, és a harcok folyamán RPG-szerűen fejlődnek... jól hangzik, nemde? Már csak a puding próbája volt hátra...

Csendes vihar. 1943-ban járunk, amikor már tisztán látszik, hogy a nácik villámháborús terve nem jött be, de a háború kimenetele még minden fronton erősen kétséges. Ebben a helyzetben minden eddiginél nagyobb a jelentősége a hírszerzésnek, a szövetségesek és a tengelyhatalmak egyaránt tucatszám küldik az ellenséges vonalak mögé kicsiny kommandós csapataikat. A játék sztorija ott kezd elrugaszkodni a történelemtől, amikor ezeket a bátor legényeket-leányokat vezetve kiderítjük, hogy a háború forgatagában egy harmadik hatalom is elkezdi kavarni a levest, ráadásul, már-már kötelező dramaturgiai fordulatként a németek aktuális csodafegyvere, a Panzerklein (az Aliens rakodórobotjához hasonló szerkezet) is képbe kerül.

A háború sorsának kerekét tetszőleges oldal mellé állva 24 küldetésen keresztül tekergethetjük. A küldetések dinamikusan változnak attól függően, hogy a stratégiai térképen milyen irányt jelölünk ki a csapatunknak, valamint az addigi eredményeink függvényében; a fejlesztők szerint 65 ezer lehetséges végigjátszási út létezik! Nem számoltam utána, de kíváncsiságból vagy háromszor-négyszer más utat választottam ugyanabból a mentett állásból kiindulva, és jelentem: a reklám igaz, a Silent Storm tényleg a végtelenhez közelítő újrajátszhatósági rátával bír.

A játékmenet az akciópontos taktikai játékok a Laser Squad óta változatlan szabályai alapján működik: minden emberünk adott pontmennyiségből gazdálkodik a maga körében, meghatározott pontba kerül minden lépés, lövés, tárazás, testhelyzetváltoztatás stb. Ha a körünk végén tartalékolunk némi akciópontot, az ellenfél körében sem vagyunk tétlenségre kárhoztatva: ha besétál valaki a látómezőnkbe, ilyenkor mi lőhetünk először. Ez azonban csak az alap, az ördög a részletekben lakik! A Silent Stormban olyan finomságokkal találkozhatunk, mint a testrészekre célzás, a kritikus sebzések (átmeneti vagy végleges akciópont-veszteség, büntetés a fegyverhasználatra, vakság, süketség stb.), az ellenfelek hallás utáni beazonosítása, bizonyos fegyverekkel a fedezékeken vagy akár falakon keresztül lövés, és még sorolhatnám; igazi stratégának könny szökik a szemébe a játékrendszer taktikai mélységeit felfedezve!

A taktikus harcokat ragyogó RPG-szisztéma szolgálja ki. Minden karaktert az osztálya (katona, szani-

Szép példa a rombolási modell működésére

A játék egyik főszereplője, Wesley Sniper

Ilyen gépi AI-val nem nehéz hullákat gyártani

SENTINEL

Alig jelent meg a játék (sőt, Amerikában csak jövő januárban kerül a polcokra), a Nival önbizalomtól duzzadó fejlesztői máris bejelentették a kiegészítő lemezt, a Sentinelt. A történet 1946-ban folytatódik, amikor a világ már azt hiszi, fellélegezhet a háború után, azonban a Thor Kalapácsa szervezet nem pusztult el teljesen, és a gonoszok újra rettentő terveket kezdenek el szőni az emberiség ellen. Hőseink ellen-szuperszervezetet alapítanak Sentinel, azaz Őrszemek név alatt, és elkezdődik a láthatatlan háború... A kiegészítő új fegyverekkel, új játékmódokkal, és a játékrendszer további csiszolásával (amelyben helyet kap pl. a fegyverek megbízhatósága és amortizációja,) várja a Silent Storm veteránjait (a megjelenési dátum egyelőre nyitott kérdés).

téc, mesterlövész, utász, nehézfegyveres és felderítő), valamint három tulajdonság (erő – ettől függ az életerőnk; ügyesség – ettől az akciópontjaink száma; intelligencia – a szintlépés sebessége), illetve kilenc képzettség (közelharc, lövészet - külön egyes-, sorozat-, illetve mesterlövész fegyverekre -, gránátdobás, lopakodás, felderítés, gyógyítás, és mérnöki tudományok) határoz meg. Emellett szintlépéskor mazsolázhatunk még vagy ötven újabb alképzettség közül, amelyek a Diablóhoz hasonlóan fastruktúrába szervezve állnak rendelkezésünkre. Sok RPG megirigyelhetné ezt az itt csupán mellékes, színesítő elemként szereplő fejlődési rendszert!

A játékrendszer hibái eltörpülnek az erények mellett, sőt, igazából csak a rendszer komplexitásának, realizmusának fényében tűnnek hibáknak. A füstgránátok és fedezőtűz hiányát, és a tárgylistánk kezelésének furcsaságait (súlylimit nincs, csak „térfogati", hat géppisztollyal vidáman szalad az ember, de 15-50 tekercs kötszert már nem bír; a fegyver újratöltése akciópontba kerül, de egy a kiürült fegyvert egy töltöttre cserélni a hátizsákunkból ingyen van) tudnám csak előhozni, egyébként szép kerek a rendszer, dicséret érte.

AI-jajj... Egy taktikai játék lelkét az AI jelenti – illetve esetünkben kellene jelentenie, mert sajnos ebből a szempontból a Silent Storm elég lelketlenre sikerült. Az ellenség a kooperáció legkisebb jele nélkül, akcióinkra igen kaotikusan reagálva próbál ellenállni nekünk; sikerük titka általában a nyomasztó számbeli fölényben keresendő. A mesterséges intelligencia néha burleszkszerű jeleneteket rendez: akadt például, hogy egy tűzharc során fedezék mögé bújtattam emberemet, mire a meghökkent ellenség „akit nem látok, az nincs is" alapon abbahagyta a lövöldözést, és viszszasétált az őrposztjára. Máskor egy ellenfél úgy gondolta, túl bonyolult dolog ez a célozgatás meg lövöldözés; egy parázs tűzpárbaj rá eső körében inkább odanyargalt a katonámhoz és elkezdte puskatussal csépelni... Az AI ráadásul képes néha több percig (!) gondolkodni, míg elkommandírozza az embereit a saját körében! Kiábrándító jeleneteket eredményezhetnek a harci értékek fura beállításai is: alacsony szintű katonáknál például előfordulhat, hogy nyílt terepen 5-6 méterre állva egymástól hosszú körökön át lövöldöznek a delikvensek a másikra, míg egyszer sikerül eltalálniuk. Szépen példázza a mesterlövészek ordító kiegyensúlyozatlanságát, hogy ők ezzel szemben 3-4 képernyőnyi távolságból simán kilövik a célpontjukat.

A Panzerklein-osztag tagjai nagy szappanopera-rajongók: mellettük egymást érik a sorozatok

Kivitelezés. A Silent Storm grafikai kivitelezése egészen megdöbbentő; FPS-nek is becsületére válna ennyi effekt, nemhogy egy körökre osztott stratégiának! Az engine minden trükköt tud, melyet ma grafikus motor tudhat: inverz kinematikával megtámogatott karakteranimáció, pixelenként számolt ütközésvizsgálat a lövésekre, dinamikus fény-árnyék hatások, ilyen-olyan mappingek, és a leglátványosabb: az utolsó forgácsig szétlőhető, porig rombolható környezet! Az ember néha azon kapja magát, hogy a küldetésétől elfeledkezve puffogtat nehézfegyvereivel, és épületeket dönt romba, kráterekkel pöttyözi tele a terepet csupán a pusztítás öröméért. Sajnos a látványnak meg is van az ára, azon a gépen, amin a Max Payne 2 beállításait nem tudtuk addig emelni, hogy akadozzon a játék, a Silent Storm grafikai opcióiban erős kompromisszumokra kényszerülünk. A játék elején feltűnő Nvidia-logó láttán már sejthető, hogy Ati-kártyákon feltűnően lassabb a játék, az azonban hidegzuhany, hogy egyes GeForce-okon az effektek helyett puszta fehér poligon-lapokban „gyönyörködhetünk".

A hangok oldalán már sötétebb az összhatás. A zenék átlagos-felejthetők, a fegyverhangok viszont elsőrangúak; nem csoda, hiszen eredeti második világháborús flinták bedigitalizált hangjait hallhatjuk. És most következik a feketeleves: a szinkronhangok. Bár a fejlesztők büszkén újságolták, hogy a játék szövegeinek megírására Shaun Lyng, egykori Jagged Alliance-designert sikerült megnyerniük, kommandósaink szájába elképesztően lapos, hiteltelen és idegesítő mondatok kerültek. Az élettől a „my goose is cooked" (kb. „megfőzték a libámat") mondattal elköszönő német katonák és karaktereink hasonlóan elmés beszólásai egy fosztogató vizigót népvándorló törzs eleganciájával zúzzák tönkre a hangulatot. Tartalomhoz a forma alapon a szövegekhez borzalmas, affektáló, az akcentustól alig érthető szinkronhangokat sikerült társítani. Kedves játékkészítők, tessék már észrevenni, hogy a „na majd mi magunk felmondjuk a szövegeket" idők elmúltak, ma már illendő profi színészeket, de legalább a felmondott szöveg nyelvét értő, beszélni tudó embereket alkalmazni...

A szomorú konklúzió. Vérzik a szívem a Silent Stormért. Az év egyik legjobb stratégiája lehetett volna, ha nem csúszik el az AI butaságán és az egyébként remek játékrendszer néhány logikátlan és kiegyensúlyozatlan vonásán (no meg ha a mod-szerkesztő helyett inkább multiplayer módot adnak a játékhoz). Ha valakinek sikerül túltennie magát ezeken, elsőrangú szórakozás várja a játék képében – nekem sajnos nem sikerült...

Hancu

77%

grafika	24/25
zene/hang	6/15
játékélmény	32/40
kategórián belül	12/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET

csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: LÁTVÁNYOS GRAFIKA, REMEK JÁTÉKRENDSZER, NEM-LINEÁRIS JÁTÉKMENET, ROMBOLHATÓ TEREP

KONTRA: INDOKOLATLAN GÉPIGÉNY, BORZALMAS HANGOK, BUTA AI, KIEGYENSÚLYOZATLANSÁGOK, NINCS MULTIPLAYER

MINIMUM GÉPIGÉNY

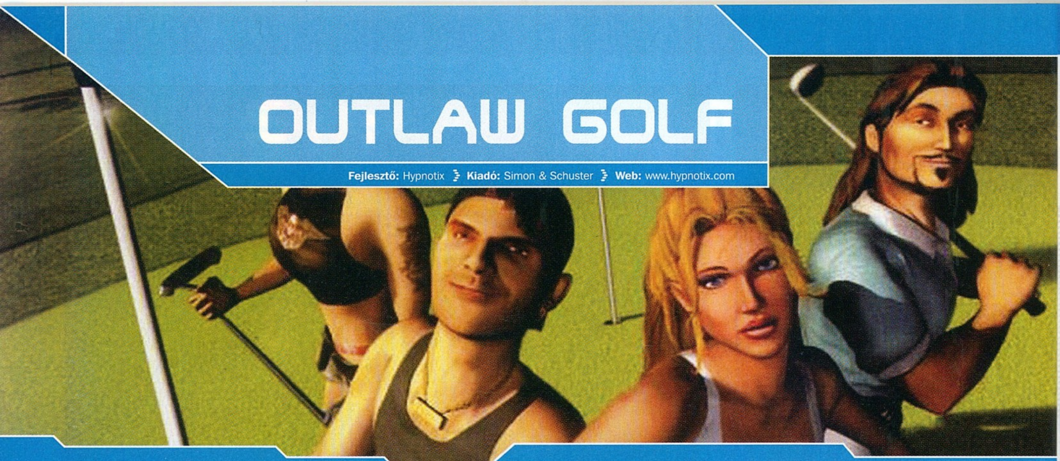
PIII-600 MHz, 128M RAM, 32M grafikus kártya

ARENA

Jagged Alliance 2	90%
Commandos 3	84%
The 101st Airborne in Normandy	76%

OUTLAW GOLF

Fejlesztő: Hypnotix **Kiadó:** Simon & Schuster **Web:** www.hypnotix.com



Aki kizárólag PC-vel játszik, az mostanában igencsak ki lehet éhezve a golfprogramokra (jó, ennek kicsi az esélye, de biztos vannak ilyen elvetemültek is). Sok régi sorozat megszűnt vagy átvándorolt a konzolok világába, az egyedüli megmaradt versenyző az Electronic Arts szériája, a Tiger Woods PGA Tour. Mivel idén ez leginkább annyit változott, hogy sportolónkat egy Barbi-szimulátort lepipáló mélységű részben dolgozhatjuk ki, a virtuális golfozók nincsenek elkapatva. Ekkor – mint fehér lovon szőke herceg – jött a játékkiadással csak ritkán foglalkozó Simon & Schuster egy Xboxra már másfél éve megjelent játék átiratával.

Úriemberek játéka. Nagy átlagban mindenkinek megvan a prekoncepciója arról, hogy milyen is egy golfpálya: zöld füvön, a vakító kék ég alatt halkszavú, szövetsapkás úriemberek sétálgatnak, és néha, a beszélgetések közti szünetben ütnek egyet-egyet. A PC-n megjelent eddigi golfjátékok is ezt az idilli képet tükrözték, éppen ideje volt, hogy valaki lerombolja a bálványt.

Aki a hagyományos golfra vágyik, nem marad hoppon, elvégre a lényeg itt is az, hogy a kis labdát eljuttassuk a likba. A különbség a körítésben van. Ami elsőként szembetűnik, az a választható karakterek szellemisége; egy elit golfpályának még a környékére sem engednék egyiket sem. Itt van mindjárt Mistress Suki, a bőrruhákba öltözött domina, akinek ütőcipelője egy 150 kilós, Puding nevű rabszolga. Vagy Summer, a lengén öltözött egyetemista, aki éjjelenként gazdag úriembereket vidít fel a Rózsaszín Flamingóban – őt testi-lelki barátnője, Autumn segíti. A tíz főből álló kínálat minden tagja hasonló szellemiségű, van még köztük alkoholista focidrukker, rapperlányka és egy pszichopata orvos (a teljes kínálathoz adjuk meg névnek: Golf_Gone_Wild).

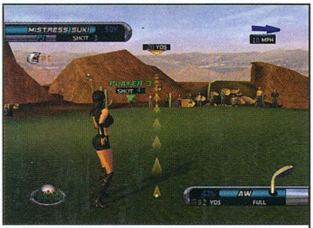
Már önmagában is durva látványt nyújtanak a „sportolók" a gyepen, hát még, amikor valamit elrontunk, esetleg nagyon jól csinálunk. Minden lyuk elérésekor kapunk egy kis animációt – a lányok ölelkeznek, ha sikerült az előírtnál kevesebb ütésből betalálnunk, de van olyan is, aki elájul, amikor az ideálisnál több próbálkozás kell ehhez. A legviccesebb pillanatok azok, amikor úgy döntünk, hogy idegességünk elmulasztására a legjobb mód, szétverni a segítőnket. Ehhez ún. beat tokenekre van szükség, amit minden birdie (amikor az előírtnál eggyel kevesebb suhintással sikerül a golyót elraknunk) után kapunk. Ilyenkor kis csúszkán kell a meghatározott helyen megállítanunk az egyre gyorsabban mozgó csíkot – minél többször sikerül, annál tovább pofozzuk társunkat, és annál jobban simulnak ki megtépázott idegeink. Ez ténylegesen befolyásolja a játékot – az elrontott ütések után hősünk idegeskedik, pontatlanabb lesz, ellenben a jó ütések javítanak koncentrálóképességén.

Üss, ha mersz! Két fő játékmód van, a különböző kondíciókkal zajló Exhibition, illetve az ezeket összefűző Tour. Lesz, amikor a másik kilenc versenyző ellen kell helytállnunk, és van, hogy csak az előírt ütésszámokkal kell megküzdeni. Számtalan – a valóságban hivatalosan nem létező – opciót próbálhatunk ki, és a változatosság igencsak megnyújtja a program szavatossági idejét. A Tour opcióban ezek vannak összekeverve, a három, egyenként 18 lyukból álló pálya mindegyikén tucatnyi kihívásban lesz részünk. Ha jól szerepelünk, nyerhetünk új ütőket és labdákat, melyek nagyobb ütéstávot, vagy pontosabb célzást tesznek lehetővé.

Az ütés a szokásos háromkattintásos módszerrel történik: elsőként állítsuk be a kívánt irányt az egér jobb gombja és az iránybillentyűk segítségével – ne bízzunk a gépben, néha rossz irányt ad meg. Ezután jöhet az első kattintás, amellyel elindítjuk a jobb alsó sarokban a csíkot. A második kattintással állítjuk be ütésünk erejét, majd a harmadikkal a pontosságát – mindkettőt kis vonások jelzik a csíkon, azokhoz közel kell a gombot nyomni.

Jó kis golfjáték az Outlaw Golf és szerencsére nem csak az idióta karakterek teszik egyedivé, hanem a változatos versenyek és a nagyszerű, gúnyos kommentár is. Kár, hogy a grafika nem nagy durranás (Xboxon sokkal szebb volt – itt a sprite-fák otrombasága és a shadermentes víz érthetetlen változások), ráadásul a maximum felbontás is csak 1024x768. Annak viszont, aki szereti a sportot ajánlott, ők fogják igazán élvezni kedvenc foglalatosságuk paródiáját.

Grath



Suki kisasszony mellett nehéz az ütésre figyelni

A sznobok sportjának harlemi változata

77%

grafika	.18/
zene/hang	.10/
játékélmény	.33/
kategórián belül	.13/
összhatás	.3

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: HUMOROS GRAFIKUS ELEMEK, EGYSZERŰ JÁTÉKMENE
KONTRA: A GRAFIKA LEHETETT VOLNA JOBB, NEM LEHET ONLINE JÁTSZANI

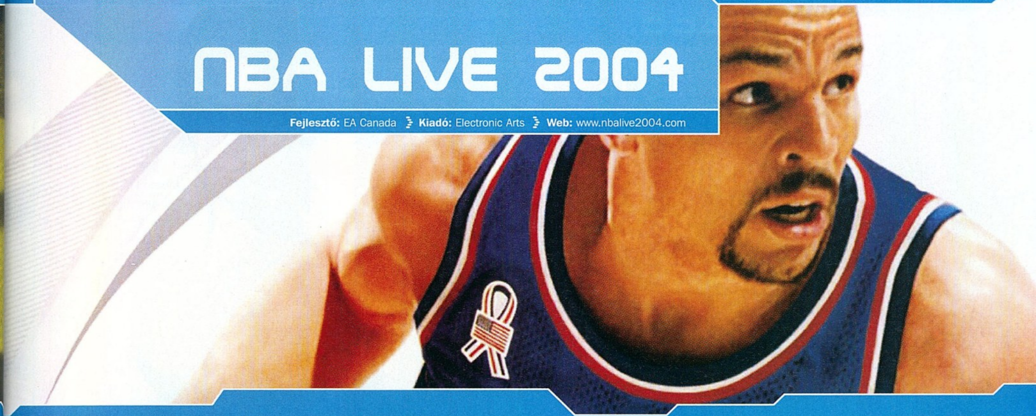
MINIMUM GÉPIGÉNY
P3 750, 128MB RAM, 32MB-os videokártya, 400 MB

ARENA

Sid Meier's SimGolf	92%
Tiger Woods PGA Tour 2004	80%
Links 2003	71%

NBA LIVE 2004

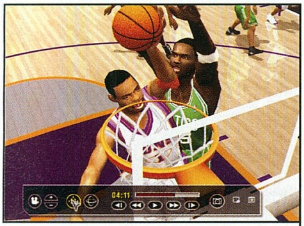
Fejlesztő: EA Canada | Kiadó: Electronic Arts | Web: www.nbalive2004.com



Az Electronic Arts évenkénti sportjáték-áradatából nekem mindig a kosárlabdát bemutató NBA Live-sorozat volt a legkevésbé szimpatikus. Valahogy sosem tudták elkapni az igazi kosárlabda technikásságát, küzdelmességét – jószerivel az volt az egyetlen feladatunk, hogy vezessük a játékost a kosár közelébe, és nyomjuk le a dobás gombját. Ekkor a program kiválasztott egy látványos animációt a repertoárból, és két ponttal gazdagodtunk. Nem tudom, hogy egyáltalán meg lehet-e oldani a realisztikus kosarazást számítógépen, hiszen a lényeg a testcseleken, a megtévesztésen és az apró mozdulatokon van. Idén sem sikerült mindent kiküszöbölni, de az NBA 2004 jobb lett, mint tavalyi, játéktermi hatást keltő elődje.

Mindenki egyszerre. Az idei kiadásban sok apró dolgon változtattak, ezek közül is kiemelkedik az irányítás átalakítása, mely – csakúgy, mint a FIFA 2004-nél – alaposan átalakította az egész játékot. Talán már nem is kell külön említeni, hogy ehhez elengedhetetlen egy kontroller, méghozzá egy jó sok gombbal felszerelt – nyolc-tíz elég lesz a két analóg kar mellé. Érdekes, hogy csak most jutott eszébe valakinek, de örvendetes, hogy megtörtént: immár külön gomb szolgál a zsákolásra, illetve a dobásra. Nincsenek többé idegesítő, rosszul kiválasztott animációk – nem fogunk tíz méterről zsákolni, vagy fél centiről kosárra dobni. Egy másik új mozdulat a Pro-Hop, amelynek magyar fordítását ugyan nem tudom, de lényegében szinte csalásnak felel meg. Mindössze annyi a teendőnk, hogy a védőkkel szemben állva lenyomjuk ezt a gombot, mire derék sportolónk beverekszi magát a palánk alá – innen pedig már szinte garantált a zsákolás.
Jelentős újítás, hogy ha támadunk, nem feltétlenül kell a labdával rendelkező játékost irányítanunk: ha akarjuk, azt rábízzuk a gépre, mi meg kereshetünk rést a védők falában, majd bősz integetéssel kérhetjük a labdát. Nem tudom, hogy én alkalmaztam-e nem megfelelő módon, de gyanúsan sokszor lopták el a labdát ilyenkor az ellenfél szemfüles játékosai; mindenesetre ha összejött a dolog, akkor rendkívül látványos volt. Ez túlnyomó részt annak köszönhető, hogy ezúttal nem egy-egy ember mozgását rögzítették motion capture eljárással, hanem az eddigi legösszetettebb ilyen akció keretében mind a tíz pályán levő játékosét. Így látszik, ahogy a védők akadályozzák a támadókat, azok pedig keresik a lehetőséget a betörésre. Ráadásul minden csapat másképp viselkedik, még nem NBA-szakértők is fel tudják fedezni az eltérő taktikákat. Természetesen megmaradt a Freestyle Control, azaz a cselezések, trükkös pattintások rendszere. Tavaly ennek használata jelentette ugyanazt a túl erős, kiegyensúlyozatlan megoldást, mint most a Pro-Hop. Most kicsit visszavettek belőle – az ellenfél többször akadályozza meg betörési kísérleteinket – de a Pro-Hop miatt nem is éri meg használni.

Tíz éven át. Szintén az idei FIFA-hoz hasonlatosan az NBA Live 2004-ben is kapunk egy nem túl izmosan kidolgozott karrier módot. A Dynasty során minden nap edzhetjük brigádunkat, ilyenkor bónuszokat kapnak a következő meccsre. Ehhez, valamint a játékosok vásárlásához dinasztia-pontokra van szükség, amit a győztes meccsékért kapunk. Én ugyan nem találtam kivetnivalót a játékosbörze megvalósításában (igaz, el voltam foglalva a Lakers középmezőnyben tartásával), de elolvasva néhány amerikai sportmegszállott véleményét, ezt sem lehet az egekbe dicsérni. Az ifjoncokról szinte alig van információ – ez igaz, részletes statisztikának nyoma sincs –, illetve, hogy a gép rosszul vásárol, a legtöbb csapat folyamatosan romlik.
A meccsek ritmusa emlékeztet az igazira: nagyjából stimmelnek a végeredmények, az edzők kihasználják az időkéréseiket, és a szabálytalanságok is igazi veszélyt jelentenek. Kedvenc játékosaimmal én például szinte minden meccsen kipontozódtam – igaz, ennek ellenére a Pro-Hoppal eddig akár 40 pontot is összeszedtem velük. Igazából ez a játék legnagyobb baja: noha messziről nézve minden hasonlít egy igazi meccsre, addig belülről, ha játszunk, érezzük, hogy ez cseppet sincs így. Hiába a gyönyörű grafika felismerhető játékosokkal (a FIFA-val ellentétben itt tényleg hasonlítanak az arcok) és a nagyszerű kommentár, ha nem élvezzük a játékot. A focit sikerült szimulálni, a hokit is – a kosárlabda esetében azonban hiányzik a mágikus szikra; és ezt idén sem lelte meg az EA. Persze konkurensek nélkül (legalábbis PC-n) így is mindenki ezzel fog játszani...



Grath

77%

grafika	22/25
zene/hang	12/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	13/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: Fantasztikus animációk, jól átalakított irányítás, végre van karrier-mód
KONTRA: Nem érződik kosárlabdának – csak annak látszik.

MINIMUM GÉPIGÉNY
P3 600, 128MB RAM, 32MB-os videokártya, 1.5 GB HDD

ARENA
NBA Live 2003 ....71%
NBA Live 2001 ....70%
NBA Live 2000 ....68%

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

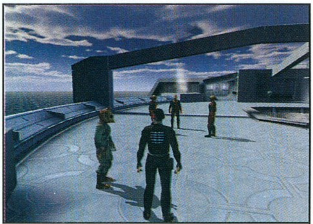
Fejlesztő: BioWare **Kiadó:** LucasArts **Web:** www.lucasarts.com/products/swkotor

Réges rég, egy messzi-messzi galaxisban... hangzik a mindannyiunk számára ismerős és kedves bevezető. George Lucas nem csak egy filmet készített 1977-ben, de egy mítoszt is létrehozott, melynek mindig örömmel adjuk át magunkat. Nemcsak a filmek, de talán a játékok történelmének is a legsikeresebb sorozata a Star Wars, annak ellenére, hogy a színvonal legjobb esetben is hullámzó. Az olyasfajta csodákra, mint a TIE Fighter vagy az X-Wing Alliance, legalább öt-hat olyan pocsék program jut, mint a Force Commander vagy a Battle for Naboo. Most ismét egy csúcspontról kell beszámolnunk: a KOTOR ugyanis talán a legjobb Star Wars-játék, amely valaha is megjelent – ráadásul az első itt játszódó szerepjáték!

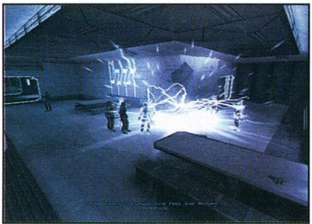
Még annál is régebben... Az Old Republic, annak ellenére, hogy a Star Wars-kánon része, teljesen egyedi világban játszódik, mégpedig azért, mert ugyan a helyszín azonos, ám a korszak más: az első epizód előtt járunk négyezer évvel. Amikor a LucasArts fejesei és a BioWare vezetői – Dr. Ray Muzyka és Dr. Greg Zeschuk, akikről novemberi számunkban olvashatsz – leültek tárgyalni egy Star Wars RPG-ről, két lehetőség merült fel: vagy a második epizód alapján készítenek játékot, vagy a filmektől elszakadva, a múltba helyezik azt. Utóbbi mellett döntöttek, mégpedig a kötöttségek elkerülése végett; és döntöttek egyrészt a megjelenési dátumról, másrészt pedig – és ez a fontosabb! – a tartalomról.

Természetesen azért nem garázdálkodhattak teljesen szabadon, hiszen minden egyes rajzot, párbeszédet, küldetést a LucasArts erre szakosodott részlegéhez kellett beadni jóváhagyás végett. Mint kiderült, a grafikusok és a dizájnerek jól teljesítettek: az elküldött anyagoknak kevesebb, mint egy százalékát nem fogadták el azonnal! Ennek következtében minden annak ellenére is hű maradhatott a filmekhez, hogy azoknál négy évezreddel korábban játszódik. Igaz, rengeteg dolog kicsit kezdetlegesebb, mint a Köztársaság végnapjaiban, mégis, minden járműről, helyszínről, idegenről süt, hogy a Star Wars világához tartozik. És akkor még nem beszéltünk az ismerős dolgokról: a Tatooine-on az ikernapok által keltett rekkenő hőségben jawák mászkálnak a zsúfolt utcákon, a helyi alvilágot mindenhol egy Hutt tartja a markában, az összes bolygón tucatszám járkálnak nyikorogva a készséges protokolldroidok, és minden sarkon rodiánokba, vukikba és twi'lekekbe ütközünk.

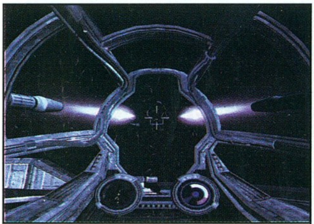
Forgatókönyvnél is jobb! Nem csak a hangulat érdemes maximális elismerést, de a történet is. A BioWare több könyvet megtöltő háttéranyagot dolgozott ki, amelyek az általunk ismertnél sokkal régebbi világba kalauzolja el a játékost. Még a legelborultabb Star Wars-mániákusoknak is új lesz ez a korszak – izgalmas felfedeznivaló. A legkisebb túlzás nélkül állíthatom, hogy a történet fordulatossága, érdekessége magasan felülmúlja a filmekét, egyúttal az általam olvasott Star Wars-könyvekét is. A játék legnagyobb fordu-



Greedo fajtársánál állhatunk be orgyilkosnak



Értő kezekben egy energiaközpont is fegyver lehet



Mert űrhajóból lőni minden SW-játékban kell...

APRÓ SZÓRAKOZÁSOK

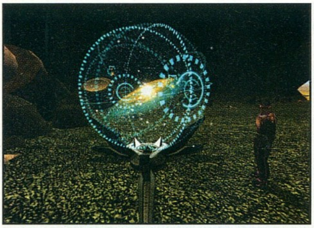
Bár a galaxis megmentése nem léha embereknek való, mégis ha akarjuk, rengeteg szórakozásban lehet részünk. A legfontosabb a Pazaak nevű kártyajáték, amelyet szinte az összes civilizált bolygón ismernek. Ez lényegében egyfajta „húszazás": a játékosok körönként húznak lapokat – egytől tízig –, és az nyer, aki a húszhoz legközelebb áll meg. Ezt még bonyolítja a kiegészítő paklink: minden játék elején választhatunk tíz lapot, melyből véletlenszerűen kiválasztott négyet használhatunk fel az adott meccsen (minden meccs három győzelemig tart). Ezek értéke mínusz hattól plusz hatig terjed, a legjobbak a +/- megjelölésűek, amelyekkel a húsz fölé ment eredményt is győzelemmé varázsolhatunk. Sajnos a játékkal az a baj, hogy túlságosan szerencsefüggő, és ellenfeleink gyanúsan mázlistábbak, mint mi. Másik módszer a szórakozásra a Swoop Race, az első epizódból ismert podrace elődje. Itt a versenyzők egyenes pályán egymagukban száguldanak. Az nyer, aki a legjobb időt futja: ennek elérésében segítenek a gyorsító padkák, viszont akadályt jelentenek a bóják és kövek. A Tarison mindenképpen játszanunk kell, később ez opcionális – azonban mindenképpen érdemes, mert mind a Tatooine-on, mind a Manaanon hatalmas pénzeket akaszthatunk le a bajnokság megnyerésével. Az egyetlen gond, hogy ha mindent megnyertünk, akkor többé pénzt nem kapunk a száguldásért; viszont a Pazaak végtelen pénzutánpótlást jelenthet – még ha lassabb ütemű is.

Hála a játék kezelésének, a legmozgalmasabb fénykard-párbajokat is egyszerűen irányíthatjuk

lata ugyanazt a lúdbőröztető hatást éri el, legalább olyan megrázó, mint az „Én vagyok az apád" klasszikus.

Csak az előzményeket ismertetném röviden, hiszen nem akarom elrontani a legnagyobb élményt, a történet felfedezését. A Köztársaság (melyről egyébként kiderül, hogy nem valami hatalmas birodalom, hanem a közös valuta és kereskedelmi törvények által lazán összefogott társulás) hatalma csúcsán van, de legalábbis még nem jutott messze a hanyatlás lejtőjén. Ez főként a jedilovagoknak köszönhető, akik nyíltan járják a galaxist, segítve az arra szorulókat, megbüntetve az arra érdemeseket. Ugyan a külső világokat sokszor dúlják háborúk, a korrupció és a bűnözés is gyakori, de a belső területeken, a Coruscanton és környékén ebből szinte semmit nem lehet érzékelni. A legutóbbi veszélyt a mandalorok jelentették; ez az emberszerű, ám eredendően harcszerető, büszke és vad nép ugyanis megtámadta a Köztársaságot. A háború négy évig tartott, és ugyan sikerült visszaverni az offenzív sereget, ez egyetlen embernek, a jedi mester Revannak volt köszönhető. Mikor már minden veszni látszott, őt nevezték ki a köztársasági seregek főparancsnokává, ahol zseniális taktikusként sikerült eredményes haditervet kidolgoznia. A nagyszerű győzelem után Revan, és tanítványa, Malak felfedeztek egy ősi romot a Dantooine-on, és amit ott találtak, hosszú útra ösztönözte őket. Mikor visszatértek, már nyoma sem volt a két tiszta szívű jedinek, az Erő sötét oldalának mestereiként, Sith-lovagokként jelentek meg. Az egykor a Köztársasághoz tartozó flotta átállt részével, valamint rengeteg ismeretlen eredetű űrhajóval felszerelkezve – ekkor már új néven – Darth Revan vezetésével megkezdik hadműveleteiket. Egyre több bolygót igáznak le, és egyre több fiatalt győz meg a látványos erődemonstráció, valamint a Sith ideológiája (ami lényegében annyi, hogy ha van hatalmad, azt használd nyugodtan, nem kell tekintettel lenned másokra). Természetesen a jedik ezt nem tűrhették, támadást indítottak a Sith ellen: egy Bastila nevű fiatal nő vezetésével egy kis kommandó feljutott Darth Revan zászlóshajójára. Ekkor lépett közbe a tanítvány, ugyanis amikor látta, hogy mesterének vége, Darth Malak azonnal tüzet nyitott a csatahajóra – elpusztítva ezzel jedit és Sith-et egyaránt, csak azért, hogy ő legyen az új birodalom ura. A játék itt kezdődik: a Bastilát menekítő hajóban ébredünk, mint kiderült, közkatonaként szolgálunk itt, ám az unalmas díszőrségek helyett izgalmasabb feladatokban lesz részünk. Az ismerős sárga betűk eltűnése után ugyanis jó Star Wars-szokás szerint a hajót támadás éri. Első feladatunk a menekülőkabinok elérése lesz, majd a Taris nevű bolygón landolva egyrészt az életben maradás, másrészt a fogságba került Bastila kimenekítése. Amennyiben ez sikerül, szereznünk kell egy hajót, hogy elmenekülhessünk a bolygóról – épp idejében, mert a türelmetlen Malak elrendeli a planéta megsemmisítését. Innen utunk a Dantooine-ra vezet, ahol az egyik legnagyobb jediakadémia található. Hősünkben felfedezik az Erő-érzékenységet, és néhány röpke hét alatt sikerül ezt teljesen kibontani.

Miután teljesítjük a három küldetést (a Jedi-törvény megtanulása, fénykard készítése, az Erő sötét oldalával szennyezett terület megtisztítása), padawanná válunk. Ezt követően indul igazi küldetésünk: Revan és Malak nyomába kell erednünk – először ugyanazt a húszezer éves romot kell átkutatnunk, melyet az ő átalakulásuk origója is volt, majd az ott lelt nyomok alapján kell követnünk a két eltorzult jedit.



Jön a vuki erősítés - ezt a harcot már nyertem

Sivatagi show fénykardpárbajokkal, esélytelen ellenfelekkel és szép bump mapping effekttel

Teljes szabadság Innentől kezdve minden rajtunk áll – kedvünk szerint járhatjuk be a bolygókat, viselkedhetünk azokon, és úgy egyáltalán, olyan karaktert alakítunk, amilyet csak akarunk. Ugyan a fő küldetés – Revan és Malak útjának követése – nem változik, de a bolygókon tucatnyi más tennivalót is találhatunk. A BioWare a mellékküldetések megalkotásakor mestermunkát végzett: nincsenek ostoba „öld-meg-szerezd-vissza", vagy „tisztítsd-meg-a-pincét-a-patkányoktól" jellegű klisék, minden misszió egyben egy kis történet is. Nem akarok véget nem érő sztorizgatásba bonyolódni, de néhányat mindenképpen megemlítenék. Egyik legösszetettebb feladatunk a helytállás egy bírósági tárgyaláson – a Manaan bolygón a Selkath-fajú bírák gondolkodásmódját kell kiismerni, szemtanúkkal beszélni, és bizonyítékokat gyűjteni. Vagy ott van a Genoharadan-klán, amely bérgyilkosokból áll, és tőlük rengeteg célpontot kaphatunk – azzal a megkötéssel, hogy új foglalkozásunkról senkinek sem számolhatunk be, abszolút titokban kell tartanunk. Vagy a társainkká szegődő karakterekhez kapcsolódó küldetések: Bastila rég nem látott anyjával találkozik, Mission az őt a Taris alsóvárosában pénz nélkül hagyó bátyjával fut össze, Carth pedig a Sith-ek közé állt fiával fog hatalmasakat vitatkozni.

Ráadásul, hogy megnöveljék az újrajátszási kedvet, első alkalommal sok küldetést nem fogunk megtalálni, hiszen sokuk ahhoz kötődik, hogy melyik bolygóra milyen társakat viszünk: nyilván teljesen máshogy zajlanak az események, ha a Kashyyykról száműzött cuki társunk, Zaalbar is köztünk van, amikor ott a rabszolga-kereskedők ajánlanak munkát nekünk. Társaink igen nagy szerepet játszanak, nem csak azért, mert a harcban mellettünk állnak, de azért is, mert mindegyik igen kidolgozott személyiséggel rendelkezik. Figyelhetjük az érzelmei viharában vergődő Bastilát, morális kérdésekről tárgyalhatunk a cinikus Jolee-vel, vagy megpróbálhatjuk átprogramozni HK-47-es droidunkat. Canderous szórakoztató történeteket mesél a mandalorokkal vívott háború másik oldaláról, Juhani önbizalmát folyamatosan erősítenünk kell, de még a kemény katonának tűnő Carth keserű múltját is feltárhatjuk. Társaink emellett egymással is beszélgetnek, vitatkoznak; igazi élő, érző, gondolkodó lények látszatát keltik.

Kivel van az Erő? Nemcsak társainknak van személyisége, de karakterünknek is kialakul a világképe – nem árt, ha már kezdéskor tudjuk, milyen irányba óhajtunk fejlődni. Egy igazi jedit akarunk játszani, aki a bigottságig jó, szinte már túlzásba menően erkölcsös? Olyat, aki az agresszívan közeledő koldusnak odaadja egész vagyonát, és mindig a békés megoldást keresi? Vagy épp ellenkezőleg, velejéig romlott alakot, aki mindent és mindenkit kihasznál, hogy előrébb jusson, olyan figurát, aki az Erőt saját önző céljaira használja, és gondolkodás nélkül, akár szórakozásból is öl? E két véglet között bármilyen személyiséget alakíthatunk.

A BOLYGÓK

HASHYYYK

Populáció: Ezer telepes, 6 millió vuki
Népesség: Emberek, vukik

Noha a könyvekben olvashattunk a vukik hazájáról, ez az első alkalom, hogy meg is pillanthatjuk a planétát. A fák több kilométeresre nőnek, a vukik pedig a csúcsok közelében élnek; minél messzebb vannak a talajtól, annál nagyobb biztonságban érzik magukat. A szőrös nép nagyszerű vadászokból áll, de a talajon náluk is félelmetesebb lények élnek. Az utóbbi időben, mióta Chuundar lett a legfontosabb falu főnöke, a Czerka nyíltan folytatja rabszolgaszerző üzelmeit: ők állatoknak tekintik Csubakka őseit.

MANAAN

Populáció: Kétezer telepes, félmillió selkath
Népesség: Emberek, Selkath-ok

A teljes egészében óceánnal borított planéta sosem került volna az érdeklődés középpontjába, ha nincs a kolto. Ez az anyag, amely a víz mélyéről tör elő hatalmas buborékokban, a világegyetem legerősebb gyógyító matériája, kis adag képes rendbehozni egy haldoklót. Ezért mind a Köztársaság, mind a Sith számára borzasztóan fontos lett a Manaan. Az őshonos Selkathok ezt ki is használják, egy mesterséges szigeten építették ki bázisukat, amelyet vasszigorral felügyelnek: aki megszegi a szabályokat, azonnal megy a börtönbe. Mindkét fél követséget tart fenn, amelyekre a kémközpont kifejezés találóbb: a katonák állandóan megpróbálják a másik felet felbőszíteni, hogy az vétsen a Selkath jog ellen, a magasabb beosztásúak pedig cseles akciókon törik a fejüket.

KORIBBAN

Populáció: 25 ezer
Népesség: Emberek

A Sötétség Bölcsője: a jedik így nevezik a planétát. Nem csak a profitért mindenre képes – jelenleg a Sithek oldalán álló – Czerka Corporation főhadiszállását találjuk meg itt, de a maguknak a Sitheknek is a Koribban a legfontosabb bolygója. Itt található kiképzőbázisuk, ahol a bukott (vagy megvilágosodott – nézőpont kérdése) jediket fogadják szeretettel, de a legnagyobb hatalmú Sithek ide is temetkeztek. A Sötét Lordok Völgye a gonoszság forrása, több száz, múmiává aszalódott, holtában is hihetetlen hatalmú Sith-lovag alussza örök álmát a kripták mélyén. A Koribban ettől eltekintve nagyon szép, a hegyes vidék főként naplementekor lenyűgöző. Mindenképpen megemlítendő a The Drunk Side nevet viselő kantin, amelyet nemcsak a neve kedvéért, de a pult alatt forgalmazott áruk miatt is érdemes felkeresni.

UNKNOWN PLANET

Populáció: Néhány száz
Népesség: Rakaták

Amikor landolunk ezen az ismeretlen – legalábbis a Köztársaság számára ismeretlen – bolygón, az édenkertben érezhetjük magunkat. A türkiz tenger mellett pálmafákat fúj a szél, a homokos part napozásra csábít. Persze a színfalak mögött nem minden békés, ugyanis a bolygó őslakosai között háború dúl. Ennek a népnek a története igen érdekes és tanulságos, ha van rá érkezésünk, mindenképpen hallgassuk meg az egyik javasembert, nem mindennapi mesében lesz részünk. A bolygón egyébként rengeteg kisebb-nagyobb rancor él, jó kis vadászatokat lehet csapni. Azonban ennél is fontosabb, hogy bejussunk a közelben levő romos templomba, az egész galaxis sorsa dőlhet el a falak között...

Ráadásul ez nem annyiból áll, hogy kiválasztjuk a Lawful Evil jellemet, és azonnal mi vagyunk az új Darth Vader, hanem a cselekedeteink, hozzáállásunk alapján alakul ki a jellemünk. Minden megnyilvánulásunk után a tetteinknek megfelelő jellempontokat kapunk. Például a Tarison szinte az első, akivel szembetalálkozunk egy Dia nevű lány lesz, akinek a fejére vérdíj van kitűzve, mert mikor meg akarta erőszakolni egy fickó, összekarmolta az arcát – az pedig ennek nagyon nem örült. Aki akarja, végezhet vele, nagy ellenállást nem tud kifejteni – ez persze Dark pontokat is jelent. A másik megoldás, hogy némi utánajárással lerendezzük az ügyet, levetetjük róla a díjat. Ez csak egyetlen példa, ráadásul a legegyszerűbbek közel való, emellett rengeteg alkalommal bizonyíthatjuk elkötelezettségünket az Erő valamely oldala felé. Természetesen ez befolyásolja a többiek viszonyát a mi karakterünkhöz; Bastila például teljesen máshogy viselkedik, mikor minden erőnkkel és Erőnkkel azon vagyunk, hogy a lehető legnemesebb jedivé legyünk, mint amikor állandóan mocsok dolgokat teszünk és tojunk a dorgálásaira. Igaz, az nem következhet be, mint a Baldur's Gate-ekben (hogy társaink otthagynak minket dühükben), de itt minden karakter sokkal kidolgozottabb is, mint ott volt.

Fénykardra fel! A KOTOR harcrendszere hasonlít a Baldur's Gate-ekhez: valós időben zajlik, de bármikor leállítható, hogy aprólékos parancsokat adjunk ki. Alaphelyzetben mindenki a kezében lévő fegyverrel támad, ha valami más módszert akarunk bevetni – és ez lehet a gránátdobástól kezdve az Erő használatán keresztül egy speciális támadásig bármi – a Space billentyűhöz kell fordulnunk. Ilyenkor szépen megáll mindenki, és kielemezhetjük a helyzetet, kiadhatjuk a megfelelő parancsokat.

Egyszerre legfeljebb két társunk tarthat velünk, ez a játék végére már nagy dilemmát okozhat, hiszen a teljes csapat akkorra jó eséllyel kilenc főből áll. Nálam sosem a táposság, hanem a személyiségük döntötte el, hogy ki jön központi karakteremmel – először, amikor hószín-lelkű jedi lovagot alakítot-

TARIS
Populáció: 6 milliárd
Népesség: Emberek

Taris egykor a Köztársaság ékköve volt, hatalma és gazdagsága annak ellenére is Coruscantéval vetekedett, hogy a galaxis peremén kering. Ahogy a hiperteret egyre jobban feltérképezték, a kereskedelmi utak egyre nagyobb számban kerülték el, mintegy száz évvel a játék kezdete előtt már csak árnyéka volt egykori önmagának – azóta pedig csak tovább romlott a helyzet. A felsővárosban még próbálják tartani a látszatot, de ez csak azért lehetséges, mert az aranykor alatt az egész bolygó felszínét beépítették. Igaz, az utcákon ma Sith őrjáratok masíroznak, de még mindig jobb a helyzet, mint az alsóvárosban. Itt két banda közt háború dúl, és az itt élni kénytelenek – főként idegen lények, köszönhetően a felszíniek sznob és idegenellenes természetének – kénytelenek valamelyikhez csatlakozni, vagy jobban teszik, ha nagyon meghúzzák magukat. A város alatt már csak a száműzöttek nyomorognak, abból kell megélniük, amit fentről szemétként hajítanak le – ráadásként egy gyógyíthatatlan járvány is tizedeli őket.

DANTOOINE
Populáció: 2 millió
Népesség: Emberek

A Köztársaság egyik leggyérebben lakott bolygója talán az legnyugodtabb hely a galaxisban – nem kis mértékben azért, mert az itt lévő jedi-akadémia oktatói vigyáznak a rendre. Az iskolában körülbelül tíz jedi mester oktatja a több tucat padawant, akik tanulmányaik végén szétrajzanak a világban. A füves ligetes tájon alig néhány ragadozó él, jobbára csak ők keserítik meg a földművesek életét. Közülük a szegényebbek a jedik között, vagy legalábbis közel hozzájuk élnek, a tehetősebb családok pedig önellátó kúriákban töltik napjaikat. Az idilli kép egyre inkább töredezik, hiszen a Sith fenyegetés hatására a jedi lét már nem olyan vonzó a fiatalok körében. Tovább nehezíti a helyzetet, hogy nagy számú mandalori rejtőzködik a dimbes-dombos terepen, a háború után itt menedéket lelt harcosokkal többször is összeakadunk majd.

TATOOINE
Populáció: 10 ezer telepes, ismeretlen számú jawa és tusken
Népesség: Emberek, Jawák, Tuskenek

Az ikernapok áldatlan hatása miatt sivataggá változott bolygót senkinek nem kell bemutatnunk. Hiába járunk négyezer évvel Luke születése előtt, a Tatooine már ekkor is a söpredék olvasztótégelye. Egy Anchorhead nevű településen fogunk landolni, amelyet a Czerka Corporation nevű óriáscég épített ki. Az ő üzletüknek már lőttek – a Tatooine-on bányászott fémről kiderült, hogy rendkívül gyorsan korrodálódik, ezért értéktelen –, nemsokára valószínűleg el is hagyják ezt az áldatlan helyet. A városi alvilágot egy hutt uralja, az utcákat pedig jawák járják, de kicsit békésebb a hely, mint amit a filmeken láttunk. A sivatag már más világ, az agresszív, múltjukra büszke tuskenek – a Sivatagi Nép, ahogy magukat hívják – mindenkit megtámadnak, aki bemerészkedik ősi idők óta birtokolt földjeikre; jelenleg tehát a Czerka vállalattal állnak háborúban.

KOTOR
TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények:
A tesztet a KOTOR kültéri helyszínein, az ingyenesen letölthető Fraps programmal (DVD mellékletünk turkáló rovatában megtalálható) végeztük.

■ Minimális grafikai részletesség ■ Közepes grafikai részletesség ■ Maximális grafikai részletesség

P4 2500 MHz, 512 MB RAM, PowerColor Ati Radeon 9800 Pro, ECS s478 P4-es alaplap 1024x768
NoAA: 40 fps
2xAA, 2xAnisotrophic: 33 fps
4xAA, 4xAnisotrophic: 30 fps

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2MX 64 MB 1024x768
NoAA: 17 fps (No shadow, no grass)
NoAA: 8 fps

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2MX 64 Mb 800x600
NoAA: 20 fps (No shadow, no grass)
NoAA: 12 fps

A KOTOR gyönyörű effektekben gazdag képi világának megjelenítéséhez természetesen erős hardverre van szükségünk. A kisebb teljesítményű géppek esetében nagyobb sebesség növekedést csak a fű (grass) és árnyékok ki és bekapcsolásával érhetünk el.

tam, mindig Bastila és Carth kísért, másodszorra, „gonosz korszakomban" pedig Canderous és Jolee jöttek velem.
Mikor összegyűjtünk megfelelő mennyiségű XP-t, szintet lépünk, ami különböző pontok elosztására ad lehetőséget (a játék az új, d20-rendszerű Star Wars szabályokat használja, aki nem ismeri, az sincs gondban: minél nagyobb egy jellemzőnk, annál jobb). Fejleszthetjük alaptulajdonságainkat; itt evidenciákban kell gondolkodni – a nagy erő nagyobb közelharci sebzést jelent, a nagy egészség pedig több életpontot. Aztán ott vannak a képzettségek, melyek sajnos nem annyira lényegesek, mint amilyennek lenniük kellene – egyszerűen túl kevés pontot kapunk ahhoz, hogy többfelé is fejlődhessünk (nem baj, ezért van a többi karakter). A leghasznosabb számunkra a Treat Injury, mely a gyógyító tárgyak hatékonyságát növeli radikálisan. A következő kategória a Feat-eké, melyre épkézláb magyar fordítást ugyan nem találtunk (mit szólnátok a Kunszthoz, mégha nem is teljesen magyar...?), de ide a különleges támadások és képességek tartoznak. A lista rendkívül hosszú, mindössze néhányat említenék meg: érdekes a beültetések használatát lehetővé tevő Implant, hasznos az Erő-immunitás és szinte nélkülözhetetlen a Flurry, amely bónusz közelharci támadásokat biztosít – ugye mi fénykarddal fogunk küzdeni... Az utolsó fejlődési terep az Erő-használaté, itt tudunk új trükköket tanulni. Lényegében itt mindent megtalálunk, amit csak láthattunk vagy olvashattunk: Erővillám és fojtogatás („sért a hitetlensége"), bénítás és gyógyítás, fénykard-dobás, irányítás („maguk nem ezeket a droidokat keresik").

Ennyiféle fejlődési lehetőség azt jelenti, hogy minden végigjátszáskor más stílusú karakterünk lesz. Ezért – no meg az eltérő jellemek, eltérő döntések esetén teljesen máshogy alakuló végjáték miatt – érdemes többször is nekifutni a programnak. Én már kétszer végigjátszottam, de már tervezem, milyen lesz a harmadik, ezúttal női karaktert indítok, kíváncsi vagyok, hogy az ilyenkor jelentkező, nem hétköznapi szerelmi szálról szóló pletykák igazak-e...

Xbox után szabadon Az Old Republic már nyáron megjelent Xboxra, és ott hatalmas sikert ért el. Még a sikerükben bízó BioWare-esek is meglepődtek a kollektív hozsannázáson, amellyel a sajtó és a játékosok jutalmazták őket. Azóta eltelt négy hónap, ennyi ideje volt a PC-s brigádnak a bugok kiirtására (mert azokból volt néhány csúnya) és a különböző konfigurációkon való tesztelésre. Előbbi sikeres volt, az utóbbi már közel sem: a játékmenetben jelentkező hibákat kiszűrték, ez igen dicséretes. Ahogy az is az, hogy egy kis

A TÁRSAK

CARTH ONASI

Faj: Ember
Foglalkozás: Katona

A Köztársaság egyik leghíresebb katonája, a mandalorokkal vívott háború kitüntetett taktikusa. Később a jedik mellé áll, köszönhetően annak, hogy a szívéhez legközelebb állók – mentora, illetve fia – elárulták, és csatlakoztak a Sith-ekhez. Szinte az első pillanattól velünk lesz, bátran és eredményesen küzd mellettünk lézerpisztolyával.

MISSION VAO

Faj: Twi'lek
Foglalkozás: Tolvaj

A twi'lek lány a Tarison nőtt fel bátyjával együtt, aki később elhagyta, pénzkereseti lehetőségek kergetése céljából – mikor később megtaláljuk, a tuskenek rabságában sínylődik. Az alsóváros legjobb ismerője, számunkra is hasznos lesz ismereteivel és lopakodási képességeivel – és azzal, hogy vele együtt Zalbaar is csatlakozik hozzánk.

ZAALBAR

Faj: Vuki
Foglalkozás: Harcos

Mission legjobb barátja, lekötelezettje és védője. Amikor megmentjük a gamorraiak fogságából, élethosszig tartó szolgálatot esküszik nekünk – így ha akarnánk, sem tudnánk elkergetni ezt a járkáló szőnyeget; mellesleg nagyszerű harcosról van szó. Arról, hogy miért is került a Tarisra, csak otthonában, a Kashyyykon fogunk többet megtudni...

T3-M4

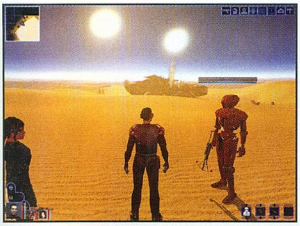
Faj: Droid
Foglalkozás: Testőr

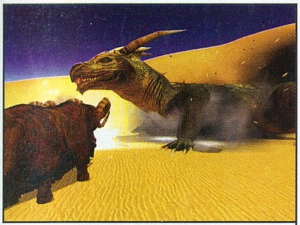
A T3-as szériába tartozó droidok rendkívül népszerűek a galaxisban, köszönhetően annak, hogy a takarítástól kezdve a magas szintű katonai programozásig mindenre fel lehet őket készíteni. A T3-M4 a Taris bűnbárójának, Daviknak készült, aki nem csak rendkívüli számítógépes képességeit akarta kihasználni, de azt is, hogy a kis droid harcban is megállja a helyét.

BASTILA SHAN

Faj: Ember
Foglalkozás: Jedi

Az egyik legígéretesebb fiatal jedi, különösen értékes a Köztársaság számára, mert Battle Meditation képességével képes egész csaták sorsát megfordítani. Első feladatunk az ő kiszabadítása lesz a Taris-i bandavezér börtönéből, később kapcsolatunk ennél sokkal bonyolultabbá válik. Ha harcra kerül a sor, félelmetes ellenfél; kétélű fénykardja előtt nem sokan állnak meg.





Haverok, buli, bantha

Az amatőr Jedi harc előtt igazi kardokat gyújt meg - nem lehet valami nagy penge

meglepetést is kapunk, egy űrállomást a Yavin 4 mellett. Itt egy kereskedő él, ő árul olyan dolgokat, melyek az Xboxos verzió megjelenéséig nem készültek el. Ezzel szemben a tesztelésre nem jutott idő: rengetegszer fagy ki a játék. Én már azt hittem, hogy elmúlt az a korszak, amikor egy játék véletlenszerűen kivág a desktopra, de a KOTOR visszahozta ezeket az időket. Teljesen véletlenszerűen (pl. területek betöltésekor, harc kezdetekor, képlopáskor) fagyott le a játék. A hivatalos megoldás az (amíg a patch el nem készül), hogy kapcsoljuk ki az EAX hangokat, ám nálam ezután is – azon túl, hogy mikor ezt megtettem, akkor is reflexből kivágott a desktopra a program – ugyanolyan hektikus stabilitással működött. Ha ez nincs, még magasabb pontszámot kaphatott volna; a játékélményből ugyanis csak emiatt vontam le.

Egyébként a játék szinte tökéletes: káprázatosan néz ki, és még maximum beállításokkal (ebbe beleértendő a 6x antialiasing és a 16x anisotropic filtering) is csak a legzsúfoltabb helyszíneken akadozott kicsit. Külön említést érdemel a gyönyörű víz, és a színes fények: elképesztő látvány, amikor egy sötét barlangban három jedi fénykardokkal harcol. Az egyetlen negatívum, hogy az átvezető jelentek némelyike elég bénán néz ki: ezekre fordíthattak volna több időt. A zenék természetesen mesteriek, hallhatunk eredeti és újrakevert John Williams-dallamokat, és új számokat is. Az már nem ennyire természetes, de annál örömtelibb, hogy a párbeszédek is olyan minőségben lettek szinkronizálva a Skywalker Ranch bugyraiban, amire számítógépes játékban még nem volt példa. Mintegy 20000 sornyi szöveget hallhatunk – beleértve az idegen vartyogásokat, károgásokat és hörgéseket –, végig a legteljesebb beleéléssel.

Egyszerűen lenyűgöző a Knights of the Old Republic, nyugodt szívvel ki merem jelenteni, hogy ez az eddigi legjobb Star Wars-játék! A magával ragadó történet és az ős-Star Wars hangulat mellett szinte csak kisebb bónusznak tűnik a jól kitalált fejlődési- és harcrendszer, a rendkívüli grafika és a sosem látott igényességű szinkron. Minden pillanatát élveztem, ráadásul olyan emocionális töltettel rendelkezik, amelyre eddig még nem volt példa. Mestermunka, az év egyik legjobb játéka!

CANDEROUS ORDO

Faj: Mandalori
Foglalkozás: Zsoldos

Canderous a mandalori seregek egyik magas rangú tisztje volt, rengeteg ütközetet miatta veszített el a Köztársaság. Azonban amikor Revan megfordította a háború menetét, ő is elbukott – kénytelen volt tudását Davik számára felajánlani. Mellettünk sokkal több mókában vehet részt, ezért szívesen csatlakozik; érdemes elbeszélgetni vele, rengeteg anekdotát tud a háborúról...

JUHANI

Faj: Cathar
Foglalkozás: Jedi

A macskaszerű Catharok közül származó fiatal jedi tele van kétségekkel, nem bízik magában. Mikor először találkozunk vele, a Sötét Oldal már majdnem elnyelte, csak rajtunk múlik, megpróbáljuk-e visszatéríteni. Ha ezt megtesszük, erős társhoz jutunk – de hát egy jedi nem is lehet gyenge...

HK-47

Faj: Droid
Foglalkozás: Bérgyilkos

Nemcsak bérgyilkosként dolgozik, de alkotója nagy mennyiségű szerveslény-gyűlölettel látta el. Kedvenc szórakozása, hogy mindenkit húskupacnak szólít; kaján fémmosollyal az arcán tesz hidegre teljes családokat. Személyisége igen érdekes, különösen az erős programozási képességgel rendelkezők fognak meglepő dolgokat kiszedni áramköreiből...

JOLEE BINDO

Faj: Ember
Foglalkozás: Jedi

Egy jedihez képest meglehetősen visszavonultan él: a Kashyyyk talajszintjén, egy gyökérbe vájt lyukban tengeti életét. Zárkózott egyéniség, de hosszú próbálkozások árán kideríthetjük, mi is történt vele, ami ilyen messzire vetette a rendtől. Az Erő használatában nagyon képzett, ez sokszor ment majd meg minket. Cinikus és kiábrándult, az idealista Bastilával állandó szópárbajokat vív.

Grath

96%

grafika	24/25
zene/hang	15/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

DVD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: Zseniális történet, nagyszerű grafika, fantasztikus játékmenet
KONTRA: Sok konfiguráción fagy

MINIMUM GÉPIGÉNY
P3 1000, 128MB RAM, 32MB-os videokártya, 4 GB HDD

ARENA
Gothic 2 ... 82%
Vampire: The Masquerade - Redemption ... 90%
Arx Fatalis ... 89%

LOCK ON: MODERN AIR COMBAT

Fejlesztő: Eagle Dynamic Kiadó: Ubisoft Web: www.ubisoft.com

Manapság a játékfejlesztés egyre nagyobb üzletnek számít, ami sajnos a megjelenő programokra is rányomja a bélyegét. Míg a fejlesztéseket régen egyedi elképzelések megvalósítása ösztönözte, addig ma leginkább pénzügyi mutatók állnak az elüzletiesedett szakma hátterében. A kiadók szemszögéből tekintve az egyik legkedvezőtlenebb helyzetben a repülőgépszimulátorok vannak, hiszen fejlesztésük nemcsak hogy több éves előkészületeket igényel, de behatárolt célközönségük miatt még a kereskedelmileg sikeres alkotások is csak a legritkább esetekben jelentenek garanciát a gazdasági sikerre. Ennek ismeretében nem is lehet csodálkozni azon, hogy a játékipar miért nem kényezteti el megjelenések áradatával a stílus kedvelőit...

We have inbound. A Lock On: Modern Air Combat jó ideje beszédtémája a szimulátoros közösségnek. A programot fejlesztő orosz Eagle Dynamics 1995-ben debütált a Su-27 Flankerrel. Az egyedülálló fizikai modellel, valamint hihetetlen szép vektorgrafikával rendelkező szimulátor két és fél epizódot élt meg. A fejlesztők a program sikerén felbuzdulva valami újat, többet szerettek volna mutatni és nyújtani a rajongóknak, így kezdődött meg a Flanker kibővített változatának fejlesztése, mely idővel a Lock On: Modern Air Combat munkacímet kapta.

Leszállás a Kuznetzov anyahajóra

Pre-Flight. A Lock On le sem tagadhatná Su-27 Flankeres örökségeit, melyek rögtön az első indítást követően szembetűnnek. A program kezelőfelülete igazán minimalista, a jól átgondolt tervezésnek köszönhetően azonban messzemenőkig funkcionális. A szimulátor legfontosabb részeit mind innen lehet elérni, itt találhatóak meg a repüléshez elengedhetetlenül szükséges részek, a küldetéssorozatok, a küldetéstervező, valamint a beállítások is. Utóbbit ajánlott mindenkinek először szemrevételezni, hiszen itt lehet nem csak a grafikát és a hangokat, de a LO:MAC élethűségét is beállítani. A bevezetőben leírtaknak megfelelően a szimulátorok piacát a legtöbb kiadó természetesen igyekszik a lehetőségekhez mérten szélesíteni. Ez leginkább olyan beállítási lehetőségekkel érhető el, melyek révén a kezdők is örömüket lelik egy ilyen komplex kialakítású programban.

A Lock On a konfigurációk széles skáláját kínálja fel a felhasználónak, kezdve az egyszerűsített radarmódoktól a rakéták hatékonyságán keresztül a végtelen lőszerig és sebezhetetlenségig. A beállítási lehetőségek között a haladók számára olyan pontok is megtalálhatóak, mint az eredeti nyelven beszélő gépi automatika – Bitchin' Betty –, amely az orosz gépek esetén természetesen orosz nyelven adja „hasznos" tanácsait.

A csalit kilőve most az egyszer megúsztuk

Take Off. A programban alapvetően hat menüpontból van lehetőségünk a repülésre. Annak ellenére, hogy ezek egymástól függetlenek, egy bizonyos sorrend betartása erősen ajánlott. Ahogyan a legtöbb szimulátornál, a Lock On esetében is találkozhatunk tréning résszel. A Flanker hibáiból tanulva az Eagle Dynamics mindenre kiterjedő tréningen keresztül ismerteti meg a játékossal a különböző repülőgépek eltérő műszereit, valamint fegyverrendszereit. Az ötletes kidolgozásnak köszönhetően (mindig történik valami) ezek a repülések még a tapasztaltabb pilóták számára sem unalmasak, s viszonylag gyors tanulási időt eredményeznek. A tréninget abszolválva mindenki kedvére kipróbálhatja a programot meghatározó hat orosz, illetve NATO felségjelzés alatt repülhető géptípust: F-15C Eagle, A-10A Warthog, Su-27 Flanker, Su-33 Flanker D (a Su-27 haditengerészeti változata), Mig-29A Fulcrum, Su-25 Frogfoot. A harci repülőgépek különböző felhasználási területeinek megfelelően a Fly gomb megnyomását követően különböző helyzetekben kell helyt állnunk: így a légiharcvadászok esetében elsősorban elfogás és megsemmisítés, míg a támogató gépeknél a földi célpontok megsemmisítése lesz a feladat. A gépek és rendszereik irányítását kiváló szinten uraló pilóták ezt követően megkezdhetik a küldetéssorozatok teljesítését, melyek a kaukázusi Krím félsziget térségében zajlanak. A küldetéssorozatok alatt egyelőre négy géppel találkozhatunk a programban szereplők közül, az A-10-zel, az F-15-tel, a Su-25-tel és Su-27-tel lehet repülni. A küldetések, valamint a háború is előre megírt cselekményt követnek, sajnos a Lock On nélkülözi a dinamikus küldetéssorozatot. A program későbbi időtállóságát a Fast Battle Planner funkción kívül a küldetéstervező és a többjátékos lehetőség garantálja. A Lock On megjelenését követően szinte biztosra vehető, hogy a különböző virtuális századok honlapjain több tucat saját küldetéssel lehet majd találkozni. A többjátékos lehetőség helyi hálózatokon kívül a szélessávú internet elterjedésének köszönhetően a kiadó Ubisoft szerverein keresztül is elérhető.

A SU-27 repülőgép grafikus kidolgozására azt hiszem egy rossz szavunk sem lehet

A rakéta talált... földi célpont megsemmisítve

I have visual. A program talán legkiemelkedőbb része a grafikája. Az orosz műholdfelvételek alapján modellezett táj megalkotásakor a fejlesztők célkitűzése az volt, hogy ugyanolyan élethűnek kell tűnnie kis, mint nagy magasságból. A Lock On valóságérzetét út- és vasúthálózatok, lakótelepülések, gyárak, kikötők mellett kivételes módon fák garantálják. Utóbbiak a program egyedülálló sebességérzetéhez is hozzájárulnak, mely révén nem túlzás állítani, hogy a Lock On az első olyan harcirepülőgép-szimulátor, ami végre hűen adja vissza a pilóta sebességérzetét kis magasságban. A fejlesztők igyekezetét tükrözi az is, hogy külső fly-by nézetben a kamera előtt hangsebesség felett elrepülő gép még a hangrobbanás során fellépő jelenség effektjével is rendelkezik.

A vizuális élményvilágot tovább színezik a háromdimenziós felhők, a pixel shaderes vízfelület, valamint a dinamikus fényhatások. Ezek következtében nem csak a rakétaindítások és robbanások néznek ki hihetetlenül szépen, de a felhőkön keresztültörő fénysugarak is szinte 3D Studio Max színvonalú élményben részesítik az embert. Egyszerűen fantasztikus!

Lock On. Annak ellenére, hogy az Eagle Dynamics a programot szimulátornak fejlesztette, a számos repülhető gép miatt egyszerűen lehetetlen volt azok változatos műszerezettségét a lehető legrészletesebb módon modellezni. Ennek megfelelően a különböző repülőgépek avionikai rendszerei közül csak a legfontosabbak kerültek bele a programba, ám azok célközönség igényeinek megfelelő legmagasabb színvonalon.

A vadászgépek több radarmóddal rendelkeznek, a radar hatótávolságán kívül az antenna szögét mind vertikálisan, mind horizontálisan lehet állítani – ezek a változtatások azonban minden gép esetében ugyanolyan lépésekben és mértékben hajthatóak végre. Az orosz vadászrepülők esetében modellezésre került a Geophysica elektrooptikai, valamint a Schlem sisakcélzó rendszer is, minek következtében radar használata nélkül tudunk ellenfeleinkre rakétát indítani. Az élethűségre törekedve a programban különböző zavarórendszerek is szerephez jutnak – melyek hasznát elsősorban a támogató gépekkel kapcsolatos küldetésekben fogjuk megtapasztalni. A berendezések folyamatos befolyással vannak környezetünkre, így a fegyvertterhelés helyett érdemes aktív zavaróeszközökre „pazarolni" értékes pilonjainkat. A zavarás/védekezés igen speciális formája is helyet kapott a programban, amikor radarvezérlésű rakéták esetében a föld domborzati elemeinek takarását kihasználó „terrain masking" repüléssel lehet túlélési esélyeinket megnövelni. A SAM ütegek által kilőtt rakéták a földfelszín felett elég alacsonyan repülve, illetve a dombok takarása mögé bújva elvesztik céljukat.

Finals. A program annak ellenére, hogy nem lesz a szimulátortörténelem legmeghatározóbb alkotása, mindenképpen egyedülálló fejlesztésnek számít, hisz soha eddig nem lehetett még találkozni repülhető harci gépek ilyen széles skálájával. A Lock On legnagyobb húzóereje mindenképen a grafikája, amely minden eddigi hasonló alkotást felülmúl. Időtállóságára garancia a küldetésszerkesztő, valamint a hálózati játék lehetősége – arról nem is beszélve, hogy a fejlesztők a közeljövőre ígérik az első küldetéslemez megjelentetését.

LOCK ON
TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények:
A tesztet a Lock On menüből betölthető demóján (demo_sh), az ingyenesen letölthető Fraps programmal (DVD mellékletünk turkáló rovatában megtalálható).

Minimális grafikai részletesség | Közepes grafikai részletesség | Maximális grafikai részletesség

P4 2500 MHz, 512 MB RAM, PowerColor Ati Radeon 9800 Pro, ECS s478 P4-es alaplap 1024x768

Celeron 1700 MHz, 256 MB RAM, GeForce 2MX 64 MB 800x600

Magas felbontásban zavaros élvezhetetlen képet kaptunk

A Lock On hihetetlenül hardverigényesre sikeredett így a legrészletesebb grafikai beállítások mellett szerkesztőségünk csúcsgépét is megfektette. A skálázhatóságának köszönhetően azonban elfogadható sebességgel futtatható középkategóriás gépeken is, de a butításoknak a vizuális megjelenítés látja kárát.

tatcom

85%

grafika	23/25
zene/hang	12/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

DVD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

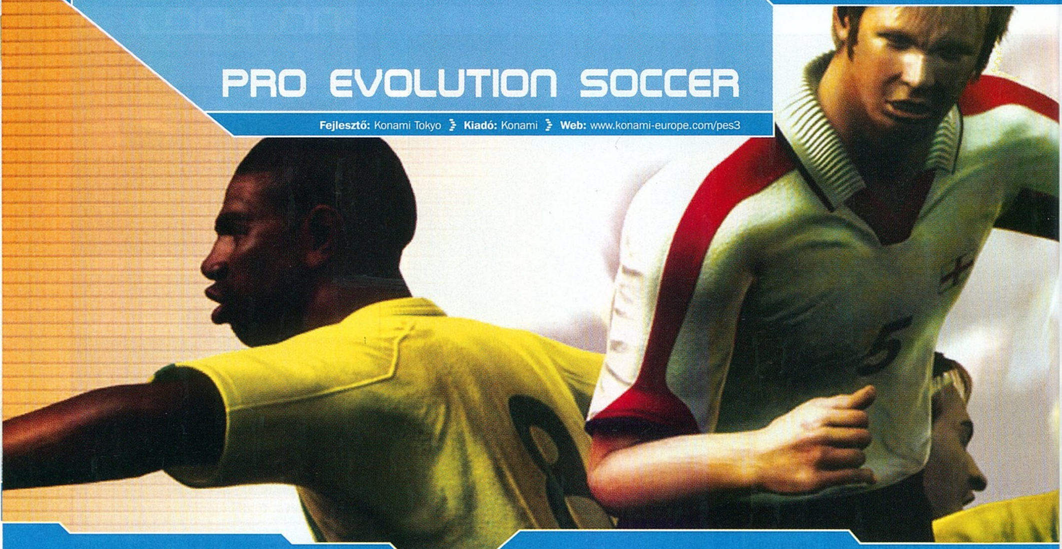
PRO: REALISZTIKUS REPÜLÉSI MODELL, GYÖNYÖRŰ GRAFIKA, JÓL FELÉPÍTETT KÜLDETÉSEK
KONTRA: DINAMIKUS KÜLDETÉSSOROZAT HIÁNYA, ISZONYATOS GÉPIGÉNY

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 1GHZ, 128 MB, 1,2 GBB HDD, 32 MB videokártya

ARENA
Falcon 4.0 ....93%
Flanker 2.5 ....84%
Jane's USAF 83%

PRO EVOLUTION SOCCER

Fejlesztő: Konami Tokyo **Kiadó:** Konami **Web:** www.konami-europe.com/pes3



Ha focijáték, akkor FIFA. Az utóbbi hat-hét évben ez volt minden, amit a PC-s sportvilágról el lehetett mondani. A monopólium sosem túl kedvező a felhasználóknak, legyen szó bármiről – ezért volt örvendetes, amikor a Konami bejelentette, hogy kiterjesztik a frontot és a PlayStation 2 mellett PC-n is betámadják az EA-t. Az elbizakodottságra lehet is okuk, mert mind Japánban (ahol egyébként a Pro Evót Winning Eleven néven ismerik, és nyolc év alatt több, mint húsz része jelent meg!), mind Európában pár hét alatt kelt el egymillió a PS2-es verzióiból.

A szimulátor. A Pro Evolution-sorozat mindig is a mindent felülmúlóan realisztikus játékmenetéről volt híres, ez természetesen a harmadik részből sem hiányozhat. Mindez igen komplex irányítási rendszert jelent; egy FIFA-veterán hiába próbálja ki, a gyakorló opciókat kihagyva a PES 3 tudásának tizedét sem fogja látni. Mert ki gondolná, hogy a labdavezetés terén 18 opciónk lesz saját magunk hosszú szöktetésétől a háromféle sprintelésen át a Zidane-féle pörgésig bezárólag? Hasonló fokon mélyedhetünk el bármely mozdulat kivitelezésében; ha komolyan gondoljuk a játékot, akkor legalább két-három órát kötelező eltölteni például a szabadrúgások gyakorlásával. Honnan milyen erővel, milyen csavarral, milyen magasságban kell ellőni a labdát – mindezeket mi dönthetjük el. Ha belefektetjük a megfelelő energiát, akkor megmozdulásaink valószerűek és látványosak lesznek – ha nem, akkor viszont nem nagyon fogunk még az ellenfél tizenhatosáig sem eljutni.

Mindenképpen meg kell említeni a Pro Evo-széria néhány sajátosságát; ilyen például az automata szerelés. Igaz, ezt lekoppintották a FIFA-ban is, de ott közel sem olyan durva, mint itt az eredeti. Ha öt méternyire megközelítünk egy ellenséges játékost, akkor már majdnem biztos, hogy buktuk a labdát (persze ez fordítva is működik). Pont ezért nem is érdemes önzőzni, a sokpasszos játék vezet igazán célra. Másik egyedi vonása a játéknak, hogy a program saját kénye-kedve szerint váltogat a játékosok között. Sokszor vadul nyomunk egy irányt, és csodálkozunk, hogy a játékos nem megy arra – aztán kiderül, hogy azért, mert a program már rég átváltott egy másik figurára. Sajnos ez a rendszer nagyon gyengén muzsikál, néha teljesen lehetetlen helyzetben levő focistára vált, akinek semmi esélye, hogy utolérje a csatárt. A harmadik ilyen jellemző az, hogy néha a passzoknál a célpont egyhelyben állva várja a labdát. Tehetünk akármit, eltörhetjük a kontrollert, kettéharaphatjuk a billentyűzetet, az a béna akkor is ott fog állni, várva, hogy elhalásszák előle a bogyót. Ez teljesen érthetetlen húzás a fejlesztőktől, és rendesen alávág a máskülönben élethű játékmenetnek...

Csak felsorolásszinten következzék még néhány jellemző a PES tudásáról: kezezés van (még ha nem is hibátlanul működik), sőt előnyszabály is, viszont a tétlen lest is befújja a bíró. Apropó bírók: 16 különféle személyiségű van a játékban (az egyik a láblevágásért is sárgát ad, a másik pedig a csúnya nézésért is zuhanyozni küld), viszont a pályán ők nem látszanak, ahogy a partjelzők sem. A labda fizikája az eddigi legjobb, mindig úgy pattan, lassul és repül, ahogy azt a pályán is tenné. A híres játékosok viselkedését is lemodellezték, legyen szó Roberto Carlos nekifutásáról, vagy Ronaldo hihetetlen eleganciájáról.

Mesterek Ligája. Noha a Konami elvileg megvette a hivatalos FIFA-jogokat, valamiért nem teljesen éltek ennek előnyeivel (a szövegdobozban olvashatsz erről bővebben). A karrier-módot itt a Master League jelenti, amely egy teljesen egyedi bajnokságot takar. Itt Európa négy régióra van osztva, mindenhol két osztály viaskodik – tizenegyen az elitben, nyolcan pedig a másodosztályban. A legfontosabb, hogy feljussunk az első osztályba, illetőleg sikerüljön ott maradnunk. Emellett minden évben lesz egy kevésbé fontos kupa, valamint az igazi ászoknak a WEFA Championship és a WEFA Masters Cup (azaz a Bajnokok Ligája és az UEFA-kupa). Egy nagyon gyenge csapattal kezdünk, amit a nyert meccsek után kapott pénzből fejleszthetünk. Értelemszerűen egy másodosztályú csapat megverése a kupában sokkal kevesebb pénzt hoz, mint a WEFA bajnoki cím begyűjtése. A pénzből aztán vehetünk egyre újabb és újabb játékosokat, így javítva esélyeinken. A klubcsapatok mellett van még 63 válogatott, köztük néhány

Itt az ideje, hogy Beckham-ényítsünk

Érik Frocomich cseréje...

HIH EZEH?!

Bár az EA-hoz hasonlóan idén a Konami is megvette a FIFPro licencet, ami elvileg lehetőséget adna az összes eredeti név, mez és stadion használatára, érthetetlen okok miatt nem teljesen éltek ezzel a lehetőséggel. Egészen hihetetlen, hogy a 64 klubcsapatból mindössze öt szerepel eredeti nevén – mind az öt olasz. Csak szemezgetnék a jobbakból: A Manchester United Trad Bricks néven fut, a Madridot Chamartin néven kell keresni, de annak is gondja lesz, aki a Rekord Meister fantázianevet viselő csapatot akarja beazonosítani – ez ugyanis a Bayern München. A nevekkel is hasonló gondok vannak, elég, ha beleolvasunk a MU felállásába, ahol például megtaláljuk Verónt, Forlant és Scholest. Ez rendben van, az viszont már nincs, hogy mind Barthez, mind Beckham a csapat oszlopos tagjai, holott már nem is itt játszanak. A slusszpoént Gils és Van Mistelroom (azaz Giggs és Van Nistelrooy) jelentik – hogy az ő nevüket miért torzították el a japánok, azt valószínűleg sosem tudjuk meg. Gondolom egyértelmű, hogy a stadionok is így viselkednek – a San Siro meg a Delle Alpi rendben vannak, de a Nou Camp már Catalonia Stadiumként jelenik meg. Ugyan a beépített szerkesztőben mindent átírhatunk az igazira, de hát nem hiszem, hogy ebben bárki is örömét lelné – még szerencse, hogy vannak olyan fanatikusok, akik mégis vállalkoztak erre.

Két oldalt ajánlok minden PES-megszállott figyelmébe, mind a www.proevolutionline.com, mind a www.pesfan.com oldalon egyre több javítás jelenik meg. Az előbbin kicsit jobban haladnak, két napja jelent meg a Superpatch, ami javítja a legtöbb itt felsorolt hibát, hiányosságot. Nem tökéletes még, de legalább a kezdetek bíztatók. Egyébként szerintetek nem durva, hogy a játékosok dolgoznak a programon, hogy tényleg élvezetes legyen...?

legendás, régi csapattal (mondjuk a Pelé-féle brazil csodával). Ezeket a PES boltjában vehetjük meg, néhány más meglepetéssel együtt, melyek egy bónusz stadiontól a visszajátszások különféle effektezéséig terjednek.

Kihagyott ziccer. A fenti megjegyzés arra utal, hogy noha a játék nagyszerű, az átirat minősége csapnivaló, szégyenletes. Minden ott kezdődik, hogy játék közben a program a PS2 gombjainak nyomogatására bíztat minket. Nyomjunk le Négyzetet, L2-t vagy Startot, mondja: hiába állítottuk be a menüben a saját gamepadunkat (billentyűzetről még annyira sem lehet játszani, mint a FIFA-t), nem vesz róla tudomást. A kézikönyv még azt is megemlíti, hogy vehetünk egy USB-s konvertert, amivel a PS2-es Dual Shockot használhatjuk PC-n is. Az ötlet jó, csak az a baj vele, hogy kell hozzá egy Dual Shock – az pedig majdnem annyiba kerül, mint a játék; akinek pedig van, az valószínűleg már két hónapja PS2-n nyomja a játékot.

Egy null az olaszoknak, és ők támadnak - nem csoda hogy egyszerre négyen rontanak rá Nestára!

Szintén zavart, hogy sem LAN-on, sem pedig az interneten keresztül nem játszhatunk a programmal. A FIFA idén már tudja ezt, ráadásul a presztízs mellett hatalmas plusz eladásokat jelentett volna ez (online játék ugyanis nem volt PS2-n sem) a Pro Evonak. Ahogy azt a Konamitól megszokhattuk, a japán fejlesztőknek ismét gondjai akadtak a különféle videokártyákkal. Kicsit azért javult a helyzet, ugyanis már patch nélkül is elindul Ati-kártyán (ez lehet, hogy röhejesen hangzik, de sem a Metal Gear Solid 2, sem a Silent Hill 3 nem tudta ezt a „feature-t" felmutatni), ezúttal ugyanis Nvidián makrancoskodik. MX-eken néha lefagy az intró után, és úgy általában nem érzi jól magát a legújabb Detonatorok mellett, a régebbieket jobban szereti. Ezért aztán ha gyanúsan durván szaggatna, akkor nem tehetünk sokat, az első hivatalos patch ugyanis nem sokat javít ezen a téren.

Nagyon nagy kár ezekért a bakikért – ezek miatt kellett ennyivel a FIFA alá értékelnem. A játék mélységéről már lelkendeztem, de különben a technológiai megvalósítás is nagyszerű: a stadionok élethűek (még ha nevük csak nagyritkán stimmel is), a nézőközönség pedig egyenesen szebb, mint a nagy rivális idei részében. A játékosok animációja is FIFA-verő magasságokban szárnyal, és ráadásként a híres focisták arcvonásai is jobban sikerültek, mint ott. A kommentár nem valami nagy durranás, hamar ismételgetni kezdi magát de hát én már annak is örültem, hogy nem Motson bácsi löki az ismerős szöveget.

Innen legutóbb az öreg Détári rúgott gólt...

A Pro Evolution 3 a megszállottak játéka lesz. Ehhez nem lehet leülni öt percre, itt nem nagyon fogunk nyerni órákig tartó gyakorlás nélkül – viszont ha kitanuljuk minden csínját-bínját, akkor fantasztikus helyzeteket hozhatunk össze. Remélem, a jövő évi verzióhoz ellopják az EA-féle Freestyle cselezést, no meg a forradalmi Off the ball irányítást – azon ugyanis nagyon hiányoztak innen. Végső tanácsom az elhivatottságodtól függ: ha szívesen játszol hónapokon át ugyanazzal a játékkal, folyamatosan tökéletesítve tudásodat, akkor ezt vedd meg; ha viszont ennyire nem vonz a számítógépes foci világa – vagy épp ellenkezőleg: minden idődet online küzdelmekre akarod elszórni –, csak néha ülnél le egy-egy meccsre, akkor a FIFA-t ajánlom.

Grath

89%

grafika	23/25
zene/hang	12/15
játékélmény	34/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

DVD MELLÉKLET
csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: Ez a labdarúgás szimulációja
HONTRA: Az átirat minősége csapnivaló

MINIMUM GÉPIGÉNY
P3 750, 128MB RAM, 32MB-os videokártya, 400 MB H

ARENA
FIFA 2004 ... 94%
FIFA 2003 ... 73%
International Superstar Soccer 3 ... 52%

SECRET WEAPONS OVER NORMADY

Fejlesztő: Totally Games · Kiadó: LucasArts · Web: www.lucasarts.com

Ejha, micsoda körmönfont cím! A szaksajtó gyorsan át is keresztelte SWON-nak, vagy Normandynak, mert nincs az a józan újságíró, aki ezt a címet egynél többször bepötyögi. Pedig ez a komplex szóparádé rémesen egyszerű játékot rejt ám! Egy szimpla, küldetésalapú, fantáziátlan akciójátékot.

Mielőtt elmélyednénk a részletekben, négy dolgot kell tisztázni. Annyira fontosak, hogy pontokba gyűjtöttem:

- **Egy:** a SWON nem szimulátor. Lövöldözős akciójáték, csak annyi köze van egy repülőszimulátorhoz, hogy mindkettőben vannak repülőgépek és tűzgomb.
- **Kettő:** habár ez itt a PC Guru és a játék is elfut a PC-inken, ez csak illúzió! A SWON vérbeli konzoljáték. Annyira az, hogy a konzolban járatlan PC-sek minden szál hajukat ki fogják tépni, ezt ígérhetem.
- **Három:** A címen (meg az ezzel egyenes arányban remélt eladási statisztikákon) kívül a SWON-nak köze nincsen a csapat 1991-es sikerjátékhoz, a klasszikusnak számító Secret Weapons of the Luftwaffe-hez.
- **Négy:** a nagy nevektől nem kell hasraesni! A LucasArts és a Totally Games olyan kompánia, amitől megdobban az ember szíve... de ácsi, korai még az öröm!

Mr. Larry Holland, az X-wingman. Bizony, ő az a Mr. Holland! Az X-Wing és a TIE Fighter szülőatyja, aki kitörölhetetlenül beírta nevét a játékdesignerek nagykönyvébe. Habár utolsó játéka, a StarTrek: Bridge Commander koptatott valamicskét az arany betűkön, Mr. Holland neve (ekkor még) fényes maradt.

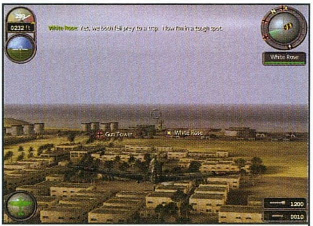
Most pedig (dobpergés) itt a SWON. Nagyot ígérő és nagyon várt játék. Valljuk be, minden esélyt megkapott, hogy felidézze az X-Wing sikerét. És akkor mit olvashatok tegnap egy internetes fórumon? Idézem: „Ennek a Holland gyereknek meg többé rá se' kéne írni a nevét a dobozra, mert olyan játékot többé nem veszek!". Puff! Most már csak két gondolat bánt engemet: ki ölte meg Laura Palmert, és hogy jutott idáig Mr. Larry Holland?

Konzol, konzol, konzol! Így kiált fel manapság minden épeszű biznisznem a játékiparban, miután átfutotta a múlt havi statisztikákat. A konzolokon elkelt példányszámok annyival verik a PC-seket, hogy utóbbi erősen marginális szerepbe szorult. Most ne keseregjünk ezen, ez a folyamat, és a SWON maximálisan belesimul. Ez a tény, amelyet tudnunk kell ahhoz, hogy megértsük Mr. Hollandot! Mert mindaz, amit itt, egy PC-s újság hasábjain a SWON-nak felróhatunk, nem baklövés, hanem tudatos elmozdulás a konzoljátékosok igényeinek kiszolgálása felé. A konzoljátékoknak megvannak a maguk – PC-s szemmel furcsa – hagyományai. Csekkpontokhoz kötött fix mentés, unlockolható repülőgéptípusok és térképek, amelyek sokszor nem is a sztori küldetéseiben jelennek meg, hanem az „azonnali akció" nevű tök másik játékmódban.

Még azt is szokás mondani, hogy a konzoljátékok a tömegigény és a fiatalabb korosztály miatt bugyuták és egyszerűek. Csakhogy ez nem szükségszerűen igaz. Ezen a területen is legalább annyi kreatív figura tevékenykedik, vannak hatalmas ötletek és óriási technikai újítások... csak legfeljebb mi, PC-sek nem nagyon tudunk róla. Sajnos a SWON is tökéletes példája annak, amit a PC-s gondol a konzoljátékokról – talán azért lehet így, mert Mr. Holland is legendás PC-s designer?

A SWON-ra ugyanis tökéletesen passzol a sztereotip tévkép: ideálisan bugyuta és a végletekig leegyszerűsített, tele sematikus karakterjellemekkel, ostoba párbeszédekkel, sztoriklisékkel, mindez a célcsoportként megálmodott 12 éves korosztály szín-

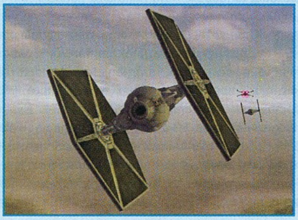
Itt még reménykedtünk...

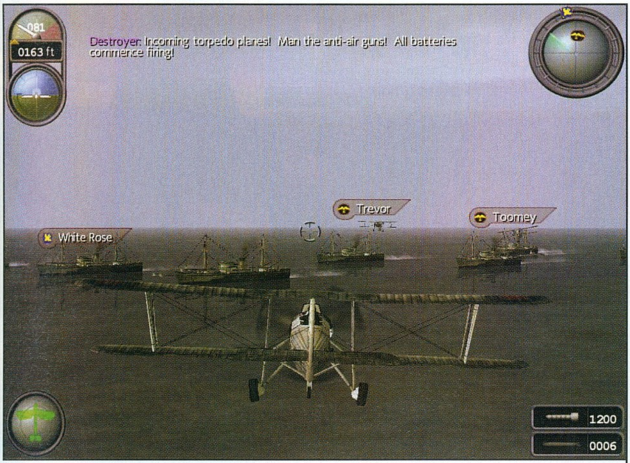


De randa ez a lakótelep itt alattunk!

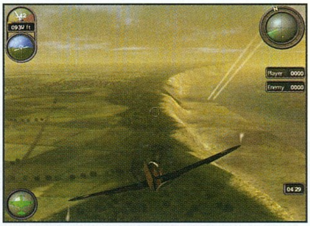
NAGYON TITKOS FEGYVEREK

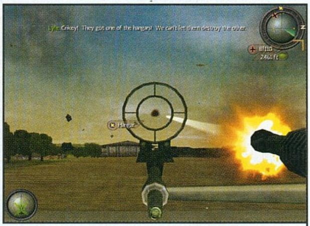
A LucasArts hivatalos bejelentésben árulta el a SWON legféltettebb titkát. Azok a kiemelkedő pilóták, akik teljesítik a hadjárat mind a 15 küldetését és az összes "kihívás" típusú addicionális küldetést is, különleges jutalomban részesülnek. Azonnali akció játékmódban ezentúl kipróbálhatják II. világháborús körülmények között is az X-Winget és a TIE Fightert. Mindez realisztikus modellekkel és eredeti hangeffektekkel. A X-Wingben még az R2-es navigátor droid feje is látszik, amint folyamatosan forogva követi a legközelebbi célpontokat.





Hős pilótánk egy percen belül elsüllyeszti ezt a flottát, viseljen az bármilyen zászlót!





TIE Fighter light

vonalán. Az ötletek, a kreativitás messze-messze távol maradtak ettől a játéktól. Nincs itt más, csak lövöldözés, a legrosszabb konzoljátékok színvonalán.

TIE Fighter vs. Spitfire. Tűz! A sikeres játékosnak kb. ennyit kell megtanulnia a SWON-ban. Ezen kívül még a kontroller vagy a joystick (billentyűzetről a játék játszhatatlan) fel-le és jobbra-balra pöckölgetését érdemes gyakorolni kicsit. Hosszan nem kell, mert öt éves kor felett a repülés egy perc alatt elsajátítható. A repülőgépek fizikájában az aerodinamika volt a tiltott szó, ezt a Totally Games irodájában valószínűleg ki sem szabadott mondani az elmúlt év során. A játék jelenlegi (vagy inkább tízéves?) fizikájával módosítások nélkül megvalósítható lenne az X-Wing vs. TIE Fighter után mondjuk a TIE Fighter vs. Spitfire is (első kiegészítő lemez: X-Wing vs, Messerschmitt). Jobbra-balra, fel-le, oszt' ennyi... pont, mint az űrben. Több nem is kell! De most komolyan, ennyire még a konzoljátékok sem szoktak „egyszerűek" lenni.

Földön, vízen, levegőben. Most, hogy kisiránkoztam magam, talán könnyebb lesz meglátni és reálisan értékelni a SWON – amúgy nem is olyan elenyésző számú – erényeit. Mert van neki. Jellegzetesen Mr. Hollandra jellemző erényei vannak. Az, ami az X-Winget világsikerre vitte, és amit még a Bridge Commanderben is dicsért mindenki: a hangulat. Minden klisé és bugyutaság ellenére Mr. Holland pazar hangulatot teremt. Elsősorban azzal, hogy a küldetések során élő, mozgalmas környezetbe helyezi a játékost. Ha nem csinálsz semmit, akkor is zajlik a küldetés, van mozgás, jönnek a rádióüzenetek. Te repülsz az égen, de odalent tankok dübörögnek, hajók sietnek céljuk felé, városok, falvak élik az életüket, és templomtornyok emelkednek ki a cseréptetők és fák erdeiből. Egyszerűen elhiszed, hogy ott vagy, elfelejted a szobát magad körül és belezuhansz abba az 1024*768-as fénylő kis világba az asztalodon. Ez az egyetlen erény kb. 20 játékélmény pontot spórolt meg a játéknak a végső értékelésben. Nálam gyakorlatilag megmentette a csúfos kudarctól.

Másik erény a hang. A hangeffektek nagyon jók, a zene is messze jobb, mint a játék más részei. A beszédhangok is tetszettek, csak hát a szöveg... a szöveget tudnám feledni!

Kék az ég és zöld a fű. Látványban a játék nem hoz semmi újat, PC-n legalábbis erősen feledhető. Látszik, hogy mindent alárendeltek a konzolos hardverlehetőségeknek és Mr. Holland elvárásainak a terep méreteivel és a mozgó egységek, célpontok számával kapcsolatban. Így különösen érthetetlen, miért akadozik a játék még egy erőgép PC-n is. Ez a látvány, a kompromisszumok látványvilága. A részletszegény modellek, a rossz értelemben véve „rajzolt" textúrák, az alacsony hardverigényű effektek világa. Ennek a látványnak csak annyi egyéni karaktere és jellegzetessége van, mintha azt mondanám: „hát... kék volt az ég... és zöld a fű!".
A küldetések alatt a játék motorjával lejátszott mozik és lapos párbeszédek szórakoztatják a tizenkét éves célközönséget. Ezek után már szinte érthetetlen, hogy az átvezető animációkat miért fekete-fehér, korabeli fényképfelvételek felhasználásával oldották meg. Ez a megoldás ugyan egészen hangulatos, csak éppen semennyire nem látványos. Viszont annál inkább költségkímélő.

Ismerd meg önmagad! A játékos egy amerikai pilóta szerepét ölti fel, aki rátermettségét mintegy félmillió német vadászgép lelövésével gyorsan bizonyítván immár meghívást kap a szövetségesek szupertitkos és nagyon különleges repülős elitalakulatába. Itt erősen hipotetikus küldetések sorozatán át körbeutazza a II. Világháború helyszíneit, mintha háborús turistaúton járna 80 nap alatt a Föld körül. A történet annyira hiteles, amennyire csak egy 12 éves, a történelemórákról sokat hiányzó nebuló számára hihető lehet. A küldetésekben kipróbálható sokféle repülőgép és időnként más militáns gépezetek is (például a légvédelmi ágyú). Ezeknek mind van egy közös vonása: a ravasz. A lőszer pedig – mint kulcsfontosságú erőforrás – limitált ugyan, de így is elég néhány ellenséges nemzet komplett kiirtásához. És ha mégsem lenne elég, az újratöltés lehetősége szerencsére adott – csak le kell szállni egy szövetséges repülőtérre. A sikerért cserébe újabb és újabb repülőgéptípusok közül válogathat a játékos, ill. az upgrade pontokból tápolhatja a repülőit. Extra páncél, még több lőszer, nagyobb sebesség – csomó olyan „reálisan" hangzó dolog, amely a shooter műfajnak mára már kötelező kelléke.

Összegezve. Pajzsokat fel, agyat kikapcsolni! Utazás indul a konzoljátékok szokatlan és veszélyekkel terhes univerzumába. Aki esténként ravasszal álmodik és reggelente arra ébred, hogy álmában fegyvert hajtogatott a kispárnájából, az nem fog csalódni. Amint sikerült elfogadni, hogy a végső igazság nem 42, hanem a tűzgomb, attól fogva a játék jó. Komolyan mondom, hogy jó! Elragad a hentelés öröme, beszippant Mr. Holland világ- és atmoszférateremtő képessége. Hogy ez a világ nem az igazi, nem az a II. második világháború, és itt a repülőgépeket nem a felhajtóerő tartja magasban, hanem a programozó teremtő akarata, az zavar, akit zavar. Mindenki döntse el maga!

-nyul-

71%

grafika	20/25
zene/hang	14/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	7/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: A KÜLDETÉSEKEN ÉLŐ MOZGÓ VILÁG VÁRJA A JÁTÉKOST, KITERJEDT TÁJAK FELETT LEHET REPÜLNI ÉS A LÁTÓTÁVOLSÁG NAGY, A KEZELŐFELÜLET EGYSZERŰ, ÉRTHETŐ, SOK SEGÍTSÉGET NYÚJT
KONTRA: ROSSZÉRTELEMBEN VETT KONZOLHANGULAT, NINCS MENTÉS, CSAK A KÜLDETÉSEK VÉGÉN, NINCS MULTIPLAYER

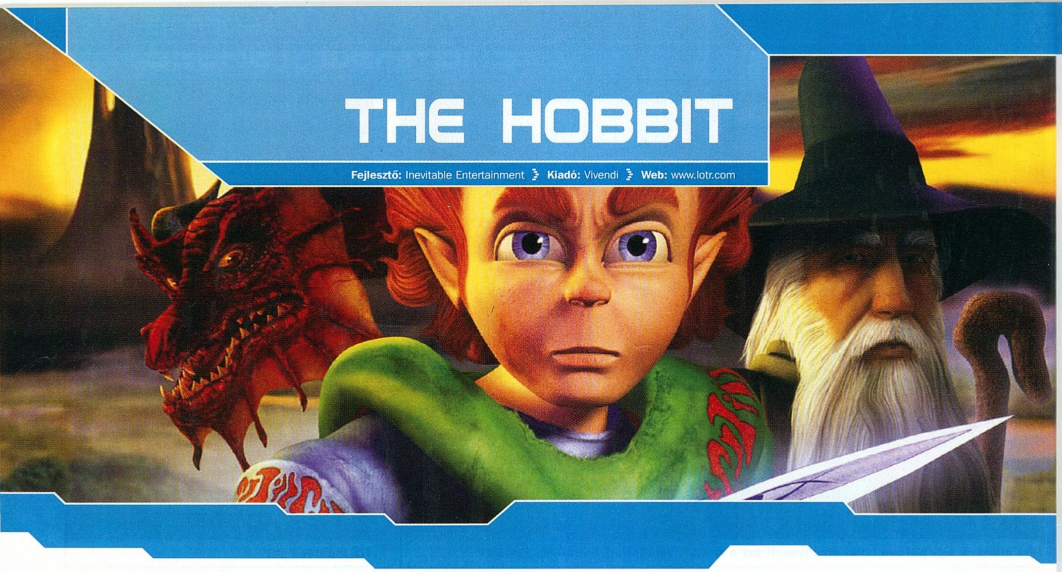
MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 64 MB, 1.2 GB HDD, 32 MB Videokártya

ARENA

Crimson Skies	88%
X-Wing Alliance	92%
SW: Starighter	71%

THE HOBBIT

Fejlesztő: Inevitable Entertainment **Kiadó:** Vivendi **Web:** www.lotr.com



Tolkien legendás tündérmeséje nem ér véget a Gyűrűk Ura történeténél, sőt nem is ott kezdődik. A germán, finn és kelta mitológia elemekből építkező eposz kronológiai gyökere természetesen a Szilmarilok, ám az író munkásságát, egy egyszerű gyermekmese, A babó (vagy Hobbit, ki hogy ismeri) indította el. A hideg oxfordi estéken gyermekei mulattatására találta ki a történetet, amely aztán a csemetéktől tovább gyűrűzött az iskolába, és a George Alien and Unwin kiadó tulajdonosa így értesülhetett róla tízéves fiától. Bilbó rögtön a könyv 1937-es megjelenése után belopta magát az olvasók szívébe, ennek köszönhető végül is Középfölde irodalmi kiteljesülése. Peter Jackson korunk vizuál-messiása most újra aktuálissá tette Tolkien műveit - bár a klasszikusok soha nem évülnek el -, s miközben műanyagba forrt Aragornok kísértik a bevásárlóközpontok polcait, egy viszonylag ismeretlen austini csapat előhozakodott A babó bitmásával...

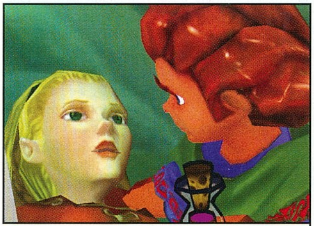
Teadélután. "Volt egyszer egy földbe vájt lyuk, abban élt egy babó." - kezdődik a könyv, valamint a játék története, és ezzel a varázslatos mondattal máris világra segítette Tolkien Zsákos Bilbót a Megyéből. Azt a Bilbót, aki sosem vágyott kalandra, bár emlegetik, hogy valami ősük tündét vett feleségül, s így néha-néha előütközik a család bizonyos tagjainál a világjárásra hívó hajlam. Ám eddig - noha 50 év vonult el a feje felett - kis barátunk még sosem érzett hajlandóságot, hogy jómódú életét útilapura cserélje. Gandalffal való rövid találkozásában épp ezt a veszélyt sejti meg, így az utazáshoz társat kereső mágust teameghívással próbálja lerázni. Az ártatlannak ígérkező teadélutánra Tölgypajzsos Thorin és tizenkét törp esik be. A váratlan vendégek előbb letarolják Bilbó éléskamráját, aztán dalolásznak, majd Gandalf ügyes manipulációjaképp a törpök tizenhármas számtól való félelme, és a Bilbóban ébredező kalandvágy csapattá kovácsolja őket. A barátságos üregben, a tűzhely meleg fényénél Thorin szavai nyomán izgalmas kaland lehetősége elevenedik meg: sok-sok évvel ezelőtt, még nagyapja idejében a Magányos Hegyet törpök népesítették be, a tárnák roskadoztak a kincsektől, és boldog idők köszöntöttek a hegyek bányászaira. Ám egy napon sötét, gyilkos fenevad érkezett északról... egy sárkány, a rettegett Szmóg. A fenevad kiirtott és felperzselt mindent, majd összeszedte a törpök vagyonát, és a hegy mélyében fészket készített, hogy halhatatlansága erejében bízva őrizze azt. Néhányan, kik túlélték a tragédiát, - Thorin apja és nagyapja is köztük volt – egy titkos átjárón keresztül elhagyták letarolt otthonukat. A térkép, valamint a kulcs a rejtett ösvényhez öröksége jogán Thorinra szállt. Íme hát célja utunknak, hol némelyeknek a bosszú, míg másoknak a hihetetlen gazdagság ígérete csillan fel...

Nyomtatás és kódolás. A játék meglehetős szabadossággal követi a könyv eseményeit, néhol egészen közel fűzve szálait az írott szóhoz, néha pedig messzire távolodva tőle. A másfajta igényt kielégítő forma felnagyít egyes eseményeket, az utazás passzív szálait pedig mesterien kidolgozott átvezető részekben tolmácsolja, ahol gyönyörű animációk és kézzel rajzolt állóképek váltják egymást. Ahogy Tolkien szűkre szabta elbeszélését, valamint többé-kevésbé mellőzte a Gyűrűk Urát oly jellemző precíz, alapos dialektikát, úgy az Inevitable is sutba dobta az unalmas perceket, kiemelve azon részeket a könyvből, ahol a folyton bajba jutó törpöket Bilbónak kell kiakcióznia.

Úton. A Zöld Sárkány fogadóban megbeszélt találkozó előtt megcsodálhatjuk a Megye építészetét, virágoskertjeit. Ha nem kellett volna csillogó kövekre vadászni úton-útfélen, akkor most szívesen kezet ráznék az alkotókkal, mert sikerült elcsípniük valamit a nagybetűs hangulatból, amely egyébként belengi a környezetet. Tetszett, hogy mindenki megszólaltatható, ugyanakkor a statikus szerepköröket felrúgva, netán mozgatva a szereplőket, még katartikusabb élményben lehetne részünk. A kezdeti interakciókat, apró hobbit-küldetéseket átlépve a vadon, s vele az állandó harc lép a csapat életébe. Bemelegítésnek farkasokon, húsevő virágokon csiszolhatjuk kődobálási technikánkat, vagy vándorbotunk boldogabbik végét (egyébként a bot lopakodással kombinálva rúdugró ké-

Terápia arachnofóbiás hobbitok számára

Jók a fogaid, Laci!



Bilbó beveti a hobbitok ős-macho sármját

pességet ad). Hőseink balsikerű kalandja a trollokkal adja az első lehetőségét, hogy karakterünk szerény lopakodási képességét is próbára tegyük. Jó volt rácsodálkozni Bert (az egyik troll) bugyuta arcára, találkozni a beszélő erszénnyel, illetve rálelni a tünde pengére, Fullánkra, mely Frodó kezében forog mostanság. Jelentős momentuma továbbá a későbbi történetnek, - már aki nem ismerte volna az Egy gyűrű és Bilbó első kontaktusát -, a Gollammal való találkozás. A gyűrű megszerzése után Bilbó bármikor láthatatlanná válhat egy rövid időre, de vigyázat, a gonosz megérzi a gonoszt, és a tündéket sem képes becsapni sokáig a varázs. Egyébként a könyv minden jelentősebb motívuma megelevenedik, mint a kőóriások útban a Ködhegységen át, az orkok félelmetes serege, a pókok fái, az erdei tündéktől való szökés, és természetesen Szmóg...

Gyűrűk Ura és az ugra-bugra... A Hobbit akár egy kellemes szerepjáték is lehetne, ám a platform és az akció/kaland közös mezsgyéjére fektették le a cselekményt, amely végül is elbaltázott pontja lett az alkotásnak. A kristályok és ezüstérmék gyűjtögetése komolytalanná teszi a kalandozást, egyébként utóbbiból mágikus löttyöket vásárolhatunk a pályák végén, míg az összképet rondító, csillogó bizgentyűk összeszedése az életerőpöttyöknél eredményez szintlépést. Az új harci taktikák aktivizálásához szükséges tekercsek, gyógyító gombák, municióként szolgáló kövek mellett kulcsok és ajtónyitó mechanizmusok darabjai hevernek szétszórva. A mágikusan védett ládák nyitogatása ötletes minijátékokba torkollik. A fő hangsúly a hihetetlen mértékű, tökéletesen felesleges ugrabugrán van. Liánokról, mozgó vagy égbe nyúló párkányokról (környezettől függő megvalósításban) törpe-Tarzanként szeljük a levegőt, kristályvadászatra pocsékoljuk a drága játékidőt, s így a platform-beütés, amely tökéletes része lehetne a játékélménynek 25%-os adagban, 80%-os koncentráción már halálos. A kontrasztot tovább erősíti, amikor véresen komoly összetűzésekben, goblinok, pókok seregét aprítjuk miszlikbe, és elhalálozásukkor patakokban ömlik a köddé váló tetemből a tapasztalati pontot helyettesítő kristály. Összességében úgy érzem, a fejlesztők végleg elcsúsztak a megcélzott korosztály és a képi hatások, no meg a Tolkien által megálmodott világ közti összhangon.

Az öreg Gandalfnak itt a könyv szerint még Szürkének kéne lennie, ennek ellenére kék is, fehér is

Bilbó, mint Zelda... A látvány egy külső nézeti akciójátékhoz képest meglehetősen rosszul indít, hisz Bilbó, mint valami zselézett hajú óriáscsecsemő lép be a drámába, a zöld köpenyén himbálódzó díszítéshez pedig sokáig egy kocsmai verekedés után hátában ragadt gyilok képzete társult nálam. A folytatás szerencsére kecsegtetőbb, noha a Megye mellbevágó hangulatát nem sikerült tökéletesen továbbörökíteni a későbbi pályákra, de végig érezhető a Rayman 3-hoz hasonló színpompás, rajzfilmszerű összhatás, amely tökéletesen megkomponált zenei ritmusokkal lett fűszerezve. Egyébként a third person kameraállást lehet állítgatni, sőt fixálni is first personba, utóbbit persze a hajára kenheti a tisztelt kivitelező gárda, ugyanis a kőhajigáláshoz kitalált, pontos célzást elősegítendő metódusban lépni sem lehet, ami mozgó ellenfélnél nagyjából egyenlő az öngyilkossággal.

A tízéveseké a világ!? Tolkien, illetve Gandalf Bilbót, mint tolvajt vezette be a törpök partijába, és arra is építette fel a cselekményt, hogy a csetlő-botló hobbit miként érvényesül a „nagyok" világában. Ez ziccer lehetett volna a fejlesztők kezében, persze nem egy Deus ex-komolyságú pakkban realizálódva, de valami igényesebb szerepjáték keretében. Így viszont sajnos azt érzem, hogy a karácsony előtti Gyűrűk Ura-rohamban ismét hasítani akart valaki a tortából, és beáldozott egy remek lehetőséget, vélhetően a multiplatform oltárán. Infantilis és komoly elemeket keverve szegény vásárló végképp nem tud nyugodni, mert a rakoncátlan kölyöknek még túl nagy kihívás a The Hobbit, ő meg fél, hogy rajtakapják, amint óvodás szinten sikongat a kristályok gyűjtögetése mellé. Ettől függetlenül a Gyűrűk Ura-rajongóknak érdemes beszerezni, ha pedig nem olvastátok még Tolkien remekművét, veselkedjetek neki. Megéri!

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN

Az író 1892. január 3-án született Bloemfonteinben (Dél-Afrikában), ahol brit nemzetiségű apja a helyi bank fiókját igazgatta. Gyermekkorát tragédiák egész sora árnyékolta be, apját még a család visszatelepülése előtt vesztette el (1896), szerető édesanyját pedig az akkor még gyógyíthatatlan cukorbetegség gyűrte le (1904). A fiút a család gyóntatópapja nevelte, méghozzá meglehetős jómódban.

Tolkient kora ifjúságától kezdve rabul ejtette az antik világ és a középkor nyelvezete; mielőtt oxfordi tanulmányait - előbb klasszika-filológia szakon, majd átter az összehasonlító filológiára és az angol irodalomra – megkezdte, már kiválóan beszélte a görögöt, a latint, sőt a finnt és az óangolt is. A Kalevalát már saját nyelvi környezetében elemezte, egyébként minden, ami a mitológiákkal összefüggött, könnyen magával ragadta. Talán saját álomvilágot szeretett volna, és ezért teremtette „saját" nyelvét, a quenyát (a tündék ősnyelvét). Ám, ha nincs ki beszélje az új nyelvet, nincsenek forrásai irodalomban, vagy szájhagyományban, az nem működik, így az első világháborús kalandja után nekiállt feltölteni csodálatos univerzumát a Szilmarilokkal. Ezt egyébként sosem fejezte be; halála után a fia szedte csokorba, és adatta ki. A Babó 1937-es megjelenése után a folytatásért könyörgő áradatnak majd 20 évet kellet várni, hogy megszülethessen a Gyűrűk Ura (jelezvén írója elhivatottságát és alaposságát).

Tika

68%

grafika	20/25
zene/hang	15/15
játékélmény	23/40
kategórián belül	7/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: Átvezető képsorok, a zene, és a hangok profi minősége, a Megye képe

KONTRA: A koncepció és a GYU világa nem találkozott, harc közben nehézkes az irányítás, túl sok platform-elem

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 450, 64 MB RAM, 32MB videókártya, 1GB HDD

ARENA

Rayman3: Hoodlum Havoc 90%
Harry Potter and the Chamber of Secrets....80%
LOTR: Fallowship of the Ring..........65%

TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

Fejlesztő: Clever's Games **Kiadó:** Atari **Web:** www.t3war.com

El voltunk mi kényeztetve a honi játékkészítés nagyszerűsége által. Íme a mélyrepülés. A Clever's által gyártott Terminátor 3 játék nemcsak ronda, de roppantmód unalmas is – legnagyobb hibája, hogy a Battlefield 1942-t akarja utánozni, és ebben az összehasonlításban akkorát bukik, hogy az már fáj.

T3: telepíts, tökölődj, takaríts... Szerkesztőim e havi két megbízása ellenálló képességem tesztje volt. Már a kviddicsezés is fizikai fájdalmat jelentett lelkemnek, de ez a „botos rohangálj és lövöldözz" móka végképp betette a kaput. Itt ez a T3, amellyel játszva az a csúfság esett meg velem, hogy játék közben, ültömben elaludtam a monitor előtt – erre eddigi két évtizedes játékosi pályafutásom alatt nem volt példa. De vigye kánya, fussunk neki még egyszer, és nézzük, mi is ez az egész.

A helyi terminátor. Szóval, mint fent írtam, a Gépek Háborúja egy Battlefield-féle játék. Ilyen módon előbb profilkészítés jön, majd a szóló módot indítva a játék orvul létrehoz egy kvázi szervert, és erre kell kapcsolódni, miután kiválasztottál egy pályát a pont egy tucatnyi közül. Kampánymód nincs, csak az „instant battle", ahogy ama nagy elődben nevezik ezt a mókát, a hagyományos játszadozásnak még ezen csírája sem érhető el tehát. Két pályát mind a jelenben (épségben), mind a jövőben (romjaiban) játszhatunk, ez ötletes, és persze különféle napszakok, külső és belső helyszínek váltakoznak, ez meg jó. Ezt leszámítva semmiféle egyéb beállítás nincs, se nehézségi szint választás, se AI-finomhangolás, se ellenség-barát arányváltoztatás, sőt még a botok számát se adhatjuk meg, ezt mind bedrótozott, ha tetszik neked, ha nem. Nem túl barátságos megoldás...

A pálya betöltődése után (eközben olvashatod el az instrukciókat) jön a „ki vagyok én" választása. Az embereknél (Tech-Com) a szokásos gyorstámadó, nehézfegyveres, mesterlövész, ellátó (ő hozza kérésre a lő- és kötszert) a választék. Ők a gránátvetős karabély, gránátvetős és hagyományos géppuska, rakétavető, golyószóró (minigun), teleszkópos puska, mesterlövészfegyver, plazmafegyver és plazmaágyú kínálatból választhatják ki a harc közben használható egyetlen (!) kedvencüket, plusz egy másodlagos robbanókészséget (repesz- és EMP-gránát, plasztik) – és beállhatnak ötféle rögzített fegyver mögé is.

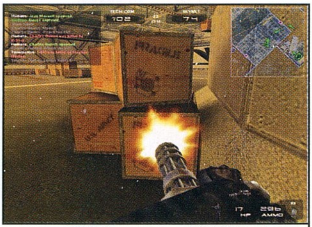
A SkyNet oldalán egy könnyű- és egy nehézfegyveres T900 „kétlábú", egy emberforma kém és két különleges masina: az FK nevű repülő- és a T-1 HK lánctalpas modell a kínálat – náluk általában adott a fegyver, de nagyjából ez ugyanaz, csak kevesebb, mint az emberi oldalon.

Miután kiválasztottuk harcosunkat, rá kell bökni a térképen a megfelelő spawn-pontra (Tech-Com: zöld, SkyNet: piros), és mehet a buli.

A kis Vuk kalandjai. Amikor elindult a játék, azt hittem, rosszul látok. A grafika... hmm... nem épp korszerű. Egyszerű építőelemekből összerakott LEGO-szerű, sivár, ötlettelen és élettelen pályák, kevés, elnagyolt textúra (külön poén a temető – a kolumbárium pár száz lezáró lapján összesen három ember neve szerepel váltakozva, egyikük 1066-1948 között élt, szép tisztes kor). Mindennek előnye is van: a Battlefield néha 640x480-ban is szaggat nálam, ez meg 1024-ben szépen elkocog – persze nincs, ami visszafogja. Ehhez még annyit: a környezettel való interaktivitás kimerül a lövésnyomokban (de még ez is hiteltelen), üveg nem törik, faláda nem roncsolódik, fém nem deformálódik – füst és robbanás van, ám annak sincs sok „élete".

Aztán betámolygott a képbe az első humanoid – vécén ülős testtartásban oldalazva, ami az anatómia és fizika minden szabályának ellentmond, előbbinek maga a figura megjelenése is, ember így nem nézhet ki. Lelőttem szegényt, ne szenvedjen – a dupla gépágyú úgy ötven-hatvan lövedékét mellbe kapva lespárgázott, és ráborult a lábára, mint fáradt balerina a Hattyúk tava végén. Hát, ez se egy Havok... Ekkor láttam meg a T900 első példányát. C-3PO, te mit keresel itt, és hol van Luke gazda?! Némi gyógyír a bajra a két Skynet-önjáró, bár az FK testében két másodpercig éltem csak, a T-1 viszont gyilkos, ellenfél nem volt – gyakorlatilag

Hasta la vista, baby!



Ezt lőhetem napestig, meg se fog mozdulni

...érdekes, a történelemórán azt mondták, a géprombolás a XVII. században volt divatban...

A CÍMRŐL

Sokakban felmerülhet a kérdés, hogy ha egyszer hivatalos „filmjátékról" van szó (a gyártó C2 logója is szerepel az anyagban), miért nem a mozifilm nevét viseli a stuff. Nos, az Atari érdekes döntést hozott: mindenféle konzolon jelentette meg a „Rise of the Machines" játékot, mely egy hagyományos FPS, PC-re pedig jelen cikk tárgyát. Ne tessék nagyon szomorúnak lenni: a BlackOps fejlesztette RotM átlag 30%-os értékelést kapott a szaksajtótól az eddig megjelent PS2 és XBOX verzióra. Úgy tűnik, az Atari csúnyán befürdik a T3-licenccel...

Szükségem van a ruhádra, a csizmádra, és a motorodra... de leginkább erre a bazi nagy mordályra!

ez a jószág az egyetlen pozitívum a játékban. Ezen a ponton rögtön megállapítottam: a gépoldal erős túlerőben van, mintha pöttyet kiegyensúlyozatlan lenne a játék... Aztán arra is rájöttem, hogy az AI, bármely oldalon állsz is, borzalmas. Jó, persze, ha sokat lövöldözöl, elkezdenek kóstolgatni, de amúgy bárkit levadászhatsz, akár saját embert is, sok büntetés nem jár érte. Csapattársaid viszont eléd állnak, a tűzvonalba ugranak, elállják a menekülési útvonalat, és összességében fejetlenül rohangálnak. Ez, mint csata, teljesen hiteltelen. Szögezzük tehát le: a játék egyjátékos üzemmódja használhatatlan és értékelhetetlen.

És tényleg visszatér... Ez a szingli mód egyetlen „kihívást" takar: elérni a pálya bizonyos bázispontjaira, itt dekkolva ezeket sajátunkká tenni, majd megvédeni. Egy-egy meccs fixen 20 percig tart, ha közben meghalsz, feltámadsz, mint szokás, persze ilyenkor megváltoztathatod saját szerepedet – ez valóban rendkívül értelmes dolog, tíz percig szenvedsz, hogy megszerezz egy bázist, majd újabb tízig, hogy visszavedd azt. Maga a feltámadás a maradék izgalmat is elveszi, minek taktikázzak, kiállok a mező közepére, lövök mindenkire, majd ha meghalok, innen folytatom. Amúgy erre nagy esélyed van, lő- de főleg kötszerutánpótlás alig. Ugyan megtaláltam a funkciógombokkal roppant körülményesen előcsalogatható parancsmenüket, de akár orvoslást, akár erősítést kértem, minden esetben az volt a válasz: „negative", azaz szabad fordításban: dögölj meg. Azért ne legyek igazságtalan: van még egy cél a játékban. Ha sikerül a legtöbb ellenséget megölni, és meghalsz (akár magadtól is, van erre egy öngyilkosság gomb), Kalifornia új kormányzójának bőrkabátjában térhetsz magadhoz, azaz Te leszel Arnie, a rettentő. Állítólag a jóembert sikerült megnyerni a motion capture felvételeihez, így autentikus mozgásában élvezhetjük a show-t – mondjuk hogy ennek mi értelme van egy FPS-ben, az passz, tükröt nem találtam sehol, úgyhogy elhiszem, hogy én voltam ő, a hangja legalább ott volt, ahogy a temető egyforma sírjai között materializálódva, évtizedek alatt el nem kopott stíriai akcentusával benyögte: „I'm back.".

A temetőben mind a 300 poligon csendben figyel

Mindez megint csak multiban nyert értelmet, ahol a holtan összecsukló csapatbajnok Schwartzieként bukkan fel ismét, fekete napszemüvegben, hóna alatt a böhöm géppuskával – ráadásul hol az egyik, hol a másik oldal szolgálatában. Ebben az üzemmódban (helyi hálón vagy a GameSpy szerverein) a fent leírt, CTF-re (vagy inkább dominationre) hajazó Termination mód mellett még egy hagyományos Team Deathmatch és egy Mission móka is választható, utóbbiban az egyik csapat egy objektumot vagy területet véd, a másik megpróbálja ezt elpusztítani, elfoglalni, időre.

Mielőtt elfelejteném: van járművezetés is, ami nem meglepő, hiszen a motor azonos (első blikkre bitről bitre...) a Clever's három évvel korábbi játékának, a Screamer 4x4-nek erőművével. Mindkét oldalon négy-négy automobilba ülhetünk be (lőfegyverrel szerelt személyautók, buggy, teherautó, APC), bármelyik ülésbe (azaz sofőrként elhajthatsz a csata színhelyére, itt átülhetsz a gépágyúhoz). Arra nem jöttem rá, hogy csalogassam be a társaimat magam mellé, a Halo-módszer (megállok, okoska meg beszáll) nem jött össze.

Görcs. Az alcím az én jelen görcsölésemre utal, mely szerint mit írjak még, hogy kitöltsem ezt a két oldalt. Nehéz feladat. Arra nem jöttem rá, van-e egyáltalán sztori az egész mögött, állítólag igen, ennek feltérképezését meghagyom a kedves olvasónak. Pálya- és/vagy küldetéstervező nincs, és nem is lesz, az alig ötszáz megás feltelepített anyagot nézegetve még csak nem is túl modbarát a cucc, persze ez így nagyobb kihívás, hátha valaki tud belőle jó játékot csinálni, volt már erre példa a történelemben. Az irányítás egyszerű, mint a faék, csakúgy, mint a kezelőfelület – ennek legjobb eleme a minitérkép, amely szép színes, és lehet nagyítani/kicsinyíteni.

Asztalra vissza, bébi... Sőt a polcra is – megvételét Önnek nem ajánlom. Aki csak egy jó szólista játékot keres, az messzire kerülje el a játékot. Aki multiban akar nyomulni, esetleg egy kölcsönpéldányon megnézheti, elkölti-e erre a pénzét (nem fogja). Szerintem találtok magatoknak jobb, szebb, élvezetesebb játékot ehelyett. Szomorú vagyok, hogy olyan cikkel kell búcsúznom a PC Gurutól, amelyben pont egy magyar játékot húzok le, de ez van, én mindent megpróbáltam, nem rajtam múlott. Talán majd egy másik életemben...

]{redenc

45%

grafika	14/25
zene/hang	5/15
játékélmény	20/40
kategórián belül	5/15
összhatás	1/5

DVD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

PRO: Multiplayerben aránylag élvezetes
KONTRA: Minden más

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 1 GHZ, 128 MB RAM, 64 MB DX 9.0b 3D T&L VGA

ARENA

Battlefield 1942	95%
Day of Defeat	75%
Counter-Strike	96%

FORD RACING 2

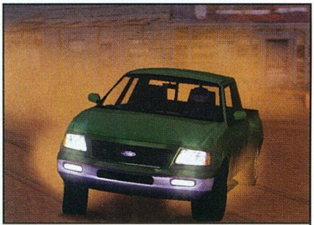
Fejlesztő: Razorworks **Kiadó:** Empire Interactive **Web:** www.fordracing2.com

Engem még az ág is húz. Egy hónappal ezelőtt őrjítő fogfájás közepette teszteltem az EA Sports legfrissebb NASCAR Thunderjét (jó a játék, ezért viszonylag kellemesen telt az idő, míg orvosolni tudtam a problémát), most meg egy költöztetés során úgy megfáztam, hogy úgy érzem, a halálomon vagyok. Egyedül az vigasztal, hogy egy nagyon kedves barátomról volt szó, mert maga a játék ezúttal nem könynyítette meg a szenvedésemet – sőt, még rá is tett egy lapáttal!

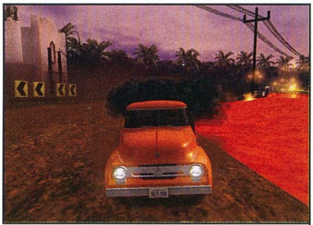
Ford! Sasával azon tanakodtunk, hogy melyik játék kerüljön be az újságba: az FR2 vagy a V-Rally 3. Túl sok reményt egyik programhoz sem fűztem, ezért abban maradtunk, hogy megnézem őket, és a jobbat kiválasztom. Otthon aztán kiderült, hogy helyes volt a megérzésem. Először a rallyt vettem szemügyre, pontosabban csak egy futó pillantásra méltattam. A felvezetés és a körítés ígéretes volt (1600-as és WRC-járgányok, jónak mondható pályaívek, teszt egy kisautóval, majd a többféle szerződési ajánlat közül az egyik kiválasztása után sajtóbemutató), de mikor egy pöttöm Puntóval másfél másodperc alatt voltam szánon, és kíváncsiságképpen egy Imprezával 4 mp-ig tartott a 200-as tempót elérni (útminőségtől függetlenül), akkor azért belegondoltam, hogy ezzel kellene nekem két hétig játszani, és utána két oldalt írni róla... Brrr, még most is végigfut a hátamon a hideg. Az olvasóból gyorsan kikaptam a CD-t, és abban reménykedtem, hogy a Ford egy picivel talán jobb lesz, hiszen ezek után más választásom nem maradt.

Azt az időt, amit a mindössze 140 megás telepítés során nyertem, az első indítás során gyorsan el is buktam, ugyanis a jól bevált driveremmel értékelhető kép helyett csodaszép ábrákat rajzolt a progi a monitoromra, mert - mint kiderült - neki a 44.03-as vezérlőre van szüksége. Ám még ekkor sem dőlhettem nyugodtan hátra a székemen, mert a finomhangolás során újfent előjött ez a hiba. Az anizotróp szűrést nyugodtan felnyomhattam a maximumra, az élsimítást viszont nem igazán komálja: vagy kikapcsoljuk vagy fullra tesszük, egyéb esetben a jól ismert színes ábrákat kapjuk jutalomként. Nekem nem volt választási lehetőségem, mert az AMD 2000+ és GeForce 4-et tartalmazó gépemnek az utóbbi megoldás már sok volt, erősen szaggatott, viszont a látvány enélkül is szépnek mondható, és 1024x768-as felbontásban minden grafikai elemet használva is mindig röccenés nélkül futott.

Racing... A Quick race játékmódnak nincs sok értelme, mert mindössze négy autót és a hozzájuk kapcsolódó pályákat lehet kipróbálni. A Ford F-150, az SVT Cobra, az Explorer Sport és a 71-es évjáratú Mustang hatalmas vezetési élményt jelentene, csak az a probléma, hogy egyáltalán nem érződnek a valóságban rájuk jellemző finomságok, ha nem látnánk a karosszériát, a gyorsulást leszámítva talán még össze is lehetne őket keverni. Márpedig látjuk, mert csupán kétféle nézet áll rendelkezésünkre: egy lökhárítós és egy hátulról. Legalább könnyű döntenünk. A gyakorlatban még egyszerűbb a helyzet, mert elölről nem igazán lehet vezetni, nem érezni az autót (pontosabban azt a tégladarabot, ami mögöttünk van), a draftnál a játékmód által megköveteltek miatt a pályából nem látunk semmit, off roadnál pedig az elképesztő por miatt autózunk vakon, így egyetlen árva kameraállás marad.



Segítség, nincs sofőr az autóban!



Mi ez itt jobbra, láva?

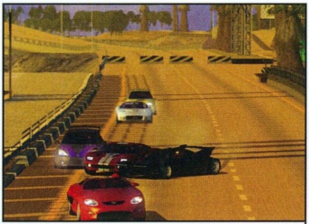
Beszélek itt draftról meg off roadról, mikor még nem is részleteztem a lehetőségeket. Hát akkor lássuk a felépítést (azért nem karriert írtam, mert ugyan a játékban szereplő autók listájából egy szédületes előmenetelt lehetne összeállítani, de a készítők ezt másként gondolták). A Single player mód kétfelé oszlik: Challenge-re és Collectionre. Kiindulópontként az első jöhet számításba, ugyanis a rejtett kocsikat (és velük együtt a pályákat) itt lehet megszerezni. Nagy többsége igazából nem is olyan rejtett, mert valójában elérhető, csak az adott feladatot kell teljesíteni, hogy a lakat feloldódjon (a többi pedig akkor bújik elő, ha elérünk bizonyos létszámot). Az autók hét csoportra vannak osztva (zárójelben csak szemezgetek belőlük, egyébként ezúttal főleg amerikai modellek képviseltetik magukat, európai szemnek csak a Focus lehet megszokott): legendák (pl. 55-ös Thunderbird, Ford GT), mozisztárok (76 Gran Torino, 2003. L.E. Thunderbird), SVT (Cobra, Focus), koncepció (GT90, Indigo), terep (56-os évjáratú F-100, F-350 XLT), egyedi (Focus FR200, Mustang FR500), stock cars (elméletileg NASCAR Taurusok, de a hatsebességes váltó már eleve komolytalan), összesen 34 járműbe pattanhatunk be (ja, az előbb megbeszéltük, hogy mögé...). Hatalmas szívfájdalmamra egyetlen hivatalos adatot sem kapunk róluk, pedig egy ilyen témájú játékban ezt

FORD A VERSENYPÁLYÁKON

A világ második legnagyobb autógyára kezdettől fogva tevékenyen részt vett az autósportban. Az első feljegyzések még 1901-ből valók, amikor is a cégalapító Henry Ford egy 10 körös megmérettetés során legyőzte Alexander Wintont az egy mérföld hosszúságú Detroit Driving Club oválon. Két évvel később Barney Oldfield egy Ford 999 nyergében 60 mph-s (96 km/h) sebességrekordot állított fel az Indiana Fairgrounds-i pályán, 1909-ben pedig a legendás T-modell nyerte a New York-Seattle hosszútávú versenyt.

Az eltelt évszázad során páratlan sikereket aratott a márka, egyedülálló módon minden jelentős szakágban a csúcsra ért (és több alkalommal is puszta jelenlétének köszönhetően maradt életben egy adott széria). 1966-ban a 24 órás Le Mans-i viadalon a dobogó mindhárom fokát egy-egy Ford Mk IIs foglalta el, az Indy 500-at hétszer nyerte Ford erőforrással hajtott autó (1965-1996), a Champ Carban 2003-tól kizárólagos motorszállító, a rally vb-n 79-ben az Escort RS-sel nyerték a márkák bajnokságát, egyéniben ugyanebben az évben Bjorn Waldegaardot, valamint 81-ben Ari Vatanent segítették világbajnoki címhez. A Formula 1-ben 176 Grand Prix győzelemmel (1967-2003) a legeredményesebb a motorgyártók között, és az sem véletlen, hogy mindezidáig 56 csapat használta a Ford-Cosworth hajtóműveket. Az F1-ben 13 egyéni és 10 konstruktőri elsőség fűződik a nevükhöz. A NASCAR-ban a legelső futamtól kezdve (1949) jelen vannak, az eddig rendezett 2030 versenyből 538 győzelmet könyvelhetnek el, és ezzel abszolút rekorderek. 1956-ban nyerték meg először a gyártók bajnokságát, amelyet további 14 követett, és a hét egyéni összetett győzelemből az utolsót éppen idén Matt Kenseth szerezte meg egy Taurusszal.

A 36 éve működő és az utánpótlást felkaroló Formula Ford osztály pedig olyan nagyságokat adott a versenysportnak, mint Ayrton Senna, Nigel Mansell vagy Mika Hakkinen.



Pedig az Útinform nem mondta, hogy dugó lenne

Éjszakai verseny hatásvadász teliholddal

kihagyni több mint bűn. Mindegyikhez egy-egy lecke van társítva, és őszintén bevallom, egyedül ezeknek köszönhetően tudtam úgy-ahogy elviselni a játékkal töltött időt. A Draftnál utol kell érni egy autót, bizonyos ideig a szélárnyékában maradni, ami kb. 20 méterről érződik, a látvány pedig erősen a Csillagok háborújára hajaz. Persze minél közelebb megyünk hozzá és minél inkább takarásban vagyunk, annál jobban pörög a számláló, de nem érdemes közvetlenül a fenekében lenni, mert az érintőért büntetés jár. Ezt a műveletet még háromszor kell megismételni más-más autóval, minderre másfél percünk van. Driving skill: visszafelé számláló óra terhe mellett bóják között kell áthaladni, és ezért 1-1 másodperc pluszt kapunk. A Time attack rutinos autósoknak egyértelmű (időn belül kell egy kört teljesíteni), mint ahogy a Standard race is (verseny ellenfelekkel, cél az első hely megszerzése). A Racing line már inkább precizitást igényel (az ideális íven kell maradni, az elhagyással töltött idő hozzáadódik az eredményhez, és így könnyen túl lehet lépni a limitet), a Seconds out pedig hasonlít a szlalomhoz, csak itt a homokórákнak neki kell menni, amiért 1 mp-es jóváírás a jutalmunk, és a megadott időhatárt nem szabad elérni. A végére kettő maradt: Elimination, ami egy 3 körös verseny, és minden forduló végén az utolsó kettő kiesik, valamint a Duel, amely szintén üldözés, de csak egy ellenféllel, igaz, a kört befejezve kapunk egy erősebbet, gyorsabbat, akit szintén le kell gyűrnünk.

A másik, tehát a Collection játékmódban feladatok alapján történik a besorolás. Ebben az esetben már jobban lehet keverni a kártyákat, választhatunk autót, pályát valamint nehézséget, de csak olyan mértékben, ahogy azt a Challenge során elértük.
Mindez elég változatosnak tűnik, de rövid idő alatt iszonyú unalmassá válik. A versenyhelyszínek száma erősen korlátozott, ráadásul rövidek, és a vonalvezetésük is olyan, mintha egy tervező helyett a takarítónő dobta volna össze őket két felmosás között. Az autók viselkedéséről már tettem említést, amin még az sem segít, ha a blokkolás-, illetve a kipörgésgátlót kikapcsoljuk, ugyanis abszolút nem számít, hogy használjuk ezeket a segédeszközöket vagy sem. A pályákon tulajdonképpen fékezés nélkül végig lehet menni, legfeljebb egyszer-kétszer a szalagkorlátot igénybe véve fordulunk, sebességcsökkenésben ez nem nagyon fog jelentkezni, sérülésben pedig tökéletesen nem, mivel ilyen nincs a programban (de jó lenne egy ilyen autó a mindennapokra, valaki egy parkolóban pont mostanában húzta meg a kocsimat, az illető persze angolosan távozott – szerencséjére ...). A hangokról jobb nem is szólni: a motorok zajongása ugyan eltér egymástól, de a környezet és az ellenfelek hangja olyan erőteljes, hogy abszolút elnyomja a sajátomét (de komolyan, még egy madár csiripelése is), állítani meg nem lehet rajta. Ilyen szempontból a menü is katasztrófa, az idegesítő zenéket kikapcsolva azt kell hallgatnunk, hogy egy csaj idegesítő hangon elmondja azt az egy szót, amire rákattintunk. Kész vagyok, nem bírom tovább...

A legnagyobb kihívást (bár ez a két kifejezés illetlenség ilyen környezetben) természetesen az autók megszerzése jelenti, ami el is tart úgy 1-2 óráig, mivel közepes fokozaton is sorra pipálhatjuk ki a feladványokat, nehezebbre állítani meg felesleges, legfeljebb csak annyi változik, hogy 5 másodperccel kevesebb időt kapunk. Na bumm! A replay nézegetésére sem fogunk sok időt pazarolni, mivel a versenyhez képest annyi újdonságot tartalmaz, hogy a pálya melletti kamerából tekinthetjük meg az eseményeket (lassítás, állj, tekerés stb. zéró), a multiplayer pedig a nevetséges kategóriába tartozik: osztott képernyő, ezzel ki is fújt.

2? Legszívesebben másfelet sem adnék rá, annyira egyszerű, elnagyolt és kidolgozatlan. Nem is értem, hogy egy akkora óriás, mint a Ford, amely idén június 16-án ünnepelte megalapításának századik évfordulóját, s novemberben legyártotta a 300 milliomodik gépjárművét (egy 2004-es tűzpiros Ford Mustang GT-t), hogy engedhet meg magának egy ilyen játékot. Vagy a rossz reklám is reklám?

(Drágám! Kérek egy lázcsillapítót...)

Tasnádi Zoltán

66%

grafika	23/25
zene/hang	6/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15
összhatás	2/5

DVD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: Érdekes autók, sok játékmód

KONTRA: Dögunalmas, kevés játékidő, téves karrier megvalósítás, nincs rendesen kidolgozva, hangproblémák

MINIMUM GÉPIGÉNY

P500, 128 MB RAM, 150 MB HDD, D3D

ARENA

NFS Porsche	95%
World Racing	88%
Ford Racing	60%

NO ONE LIVES FOREVER 2: CONTRACT J.A.C.K.

Fejlesztő: Monolith Productions **Kiadó:** Vivendi Universal Games **Web:** nolf2.sierra.com

No One Lives Forever univerzum, LithTech Jupiter grafikus motor, a Monolith, mint fejlesztő: ezen paraméterek mellett úgy gondolnánk, nem igazán mehet gallyra egy első személyű lövöldözős (first person shooter) játék fejlesztése. Nos, a Contract J.A.C.K. (J.A.C.K. = Just Another Contract Killer, azaz nagyjából "egy a bérgyilkosok közül") esetében sajnos rezeg a léc, ám előre kell bocsátanom, hogy a játék nem annyira rossz, mint amennyire a mértékadónak tartott netes játékoldalak lehúzták. Feltehetően egymást katalizálták a leszólásban.

A szerződés alapvonalai. A Contract JACK technikailag a No One Lives Forever 2 küldetéslemezének számít, ám ezt meghazudtoló módon a játék eseményei kronologikusan a NOLF2 történései előtt zajlanak, emellett a JACK-kel való nyomuláshoz nem szükséges a telepített második rész. Az általunk irányított főhős ebben a sztoriban nem a már megszokott és megkedvelt skót kémnő, Cate Archer, hanem egy marcona bérgyilkos, John Jack, alias Contract Jack. Ahogyan időlegesen Cate szögre akasztotta a kémfelszerelését, ugyanez elmondható a lopakodós játékmenetről is. A JACK-ben nincsen "rossz lopakodás" miatt elbukott küldetés, vagy egyéb cizellák; itt bizony kőkeményen a fegyverek beszélnek a gyors ritmusú akcióban. Szintén búcsút mondhatunk a NOLF2-ben debütált "light RPG" beütésnek, ugyanis ezzel sem óhajtották komplikálni a játékosok életét.

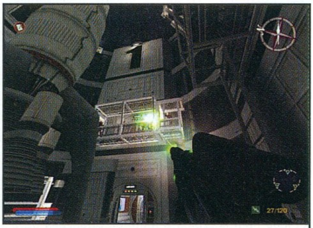
Eddig arról esett szó, hogy mi minden nem tért vissza az elődből, most azonban ideje kitérni arra, hogy mi az, ami megmaradt. Legnagyobb sajnálatomra azt kell mondanom, hogy túl sok motívum köszön vissza a második részből a JACK-ben. A játékmenet folyamán rengeteg újrahasznosított textúrával, tereptárggyal, zenével, hanggal és fegyverrel találkozhatunk, olyannyira, hogy felmerül a kérdés: mi a fenét csináltak a nagyjából tizenhárom hónapos fejlesztési idő alatt a monolith-os srácok. Ugyanis mindezek ellenére a JACK küldetéslemezhez "méltóan" rövidre sikeredett, normál nehézségi fokozaton egy átlagos képességű játékos öt-hat óra alatt kényelmesen "kivégzi".

A szerződés törzse. A Contract JACK nem túl bonyolult története alapján az általunk irányított főhőst felbérli az előző részekből megismert Dimitrij Volkov, a HARM operatív igazgatója, hogy segítsen leszámolni egy rivális "bandával", az olasz illetőségű Dangerrel, illetve annak fejével, Il Pazzóval. A játék elején először ki kell vágnunk magunkat a "konkurencia" halálos ölelésű karjaiból, majd bizonyítanunk kell egy teszt során a rátermettségünket Volkov számára. A sztori elvisz minket Csehországba, Olaszországba, illetve a kissé egzotikus úticélnak számító űrbe, és még a Holdra is.

A végrehajtandó feladatok nem lesznek változatosak: minden esetben keresztül kell magunkat verekedni a pályákon, leölve az útközben utunkba akadó nagyszámú rosszfiút. A pályákon való szabad mozgásunkat olykor kisebb akadályok nehezítik, az ezekhez kapcsolódó feladványok nagyon egyszerűek. A játék folyamán két alkalommal is lehetőségünk nyílik járművet kommandírozni, mégpedig Csehországban egy felfegyverzett hósiklót, illetve Olaszországban egy gépágyúval megbolondított Vespa kismotort.

A Contract JACK pályái kifejezetten lineárisak, ám ez utóbbi tulajdonság már a NOLF2-t is jellemezte, igaz, ott egyéb faktorok voltak hivatottak feldobni a játékot. Utunk során rengeteg szkriptelt esemény részesei leszünk, ám sajnálatos módon elenyésző számú "vicces beszélgetést" lesz alkalmunk elcsípni. Nos, igen, a Contract JACK – a NOLF-játékok hagyományaihoz híven - olykor megpróbál humoros

Csupa hulla... akkor erre már jártam!



Hol az a Cate Archer, hadd nézzek a szeme közé!

MOD SZERKESZTŐ

A játékhoz a kiadó mellékelte a fejlesztői eszközöket, hogy a modkészítők rávethessék magukat a JACK-re. A gyakorlatban persze ennek vajmi kevés a realitása, ugyanis már a jobban sikeredett NOLF2-höz sem készült érdemi mod (ellentétben az első résszel). Ennek alapvetően kétféle oka van: az egyik, hogy a mellékelt fejlesztői eszközök nem annyira felhasználóbarátok, mint pl. a Morrowind esetében, illetve maguk a monolithosok is erősen ajánlják, hogy az, aki a játék moddolására adja a fejét, legyen tisztában a C++ programozási nyelvvel.

Ha nagyon cinikusak akarok lenni, mondhatnám azt, hogy a NOLF2-höz készült egy komolyabb mod, ennek címe pedig Contract JACK.

Végre célegyenesben! Nehéz volt az a mordály, de biztosította, hogy mi érjük el elsőnek a célszalagot

lenni, egy-két alkalommal sikerül is neki, de látható, hogy az akcióra került a hangsúly, nem ezekre a "mellékes" dolgokra.

Ellenfelek és fegyverek. Minden vérbeli FPS elemzésekor eleget kell tenni két alapvető faktor górcső alá vételének, ezek pedig a felhasználható fegyverek arzenálja, illetve a ránk támadó ellenfelek mesterséges intelligenciája.
A Contract JACK a NOLF2-höz képest valamelyest leszűkített arzenállal rendelkezik, amely nagyrészt kimerül a 9 mm-es géppisztoly, 7,62-es gépkarabély, a .45-ös Tommy és egy kommandós shotgun használatában. Ezen felül néha használnunk kell a .50-es Desert Eagle-t, ha a többi fegyverből kifogyott a skúló, illetve a holdbéli és űrpályákon lehetőségünk van lézerfegyver kipróbálására is. Néhény lövés erejéig kipróbálhatjuk a számszeríjat, a Bacalov Corrector nevű kézi ágyút és egy energiabomba-vetőt is.
Útközben találunk majd különböző gránátokat is, ám a legtöbb esetben annyira gyors pergésű az akció, hogy nem igazán lesz időnk használni őket hatékony módon, azaz úgy, hogy eldobás után mi már ne maradjunk az eszköz robbanási rádiuszában. Aki reménykedett a NOLF2-ben megismert zártörő és egyéb kémeszközök visszatérésében, annak csalódnia kell. Egyszóval a JACK nem a használható fegyverek arzenáljával tarol, ám ettől még lehetne nagyon jó játék is a maga kategóriájában. Más részletek tartják vissza ettől.

Contract P.I.R.X., a játék extra meglepetése

Az ellenünk vonuló rosszfiúk intelligenciája átlagosnak mondható a mai felhozatal mellett. Fedezéket keresnek, ehhez képesek felhasználni szkriptelés nélkül a tereptárgyakat, illetve kisebbfajta újításként ismerik a "kidugom a fegyverem a láda mögül a fejem felett, és megeresztek egy sorozatot csak úgy vaktában, hátha talál"-módszert. Azért atomfizikus ellenfeleket senki ne várjon: a Contract Jack is inkább a szkriptelt eseményekkel és a mennyiségi mutatókkal operál a játékmenet nehezítése érdekében. Többek között meglátszik ez abból is, hogy a banditák hajlamosak még hosszú másodpercekig a hűlt helyünket lőni.

Technikai részletek. A Contract JACK egy az egyben megörökölte a No One Lives Forever 2 motorját, a LithTech Jupitert. Míg a Jupiternek köszönhetően a grafika - megfelelő hardveren - igen jól néz ki, az elmúlt egy évben szemmel látható fejlesztés nem történt a motor kódbázisában. Akár azt is hihetnénk, hogy a NOLF2-ből a JACK-be "visszamaradt" rengeteg modell, textúra, hang és zene a Jupiter "utánfutói", vagy stílszerűen szatellitjei. Az utóbbi, azaz a zene területén egyetlen említésre méltó újdonság van, mégpedig az olasz pályákon megszólaló, pattogó ritmusú, szinte már rockos, de mindenképpen jófajta anyag.

Ami sajnos szintén maradt a régiben, az a gyatra Sound Blaster Live! és Audigy kezelés, melynek „köszönhetően" olykor az erősebb gépeken is hajlamos beszaggatni a játék. Ez utóbbi problémára nálam megoldást jelentett a Windows XP-ben a hardveres audiógyorsítás mértékének csökkentése. Amin viszont szemmel láthatóan fejlesztett a Monolith, az a memóriakezelés, ugyanis a JACK esetében mind magának a játéknak, mind az egyes pályáknak a betöltése jóval tempósabban történik, mint a NOLF2 esetében. Sajnos ez csak apró szépségtapasz, inkább a megfelelő audio-kompatibilitásra kellett volna ráfeküdni ehelyett.
A Contract JACK minimális gépigénye némileg megnőtt a második rész óta, ám a mostanában piacra kerülő címek (pl. Max Payne 2, Star Wars KotOR, Deus Ex: IW) fényében szinte szerénynek nevezhető. Nálam az 512 MB RAM, Athlon XP 2500+ processzor és ATI Radeon 9600 Pro - csúcsnak közel sem nevezhető - összeállításon a hanggal kapcsolatos problémák kiküszöbölése után zökkenőmentesen futott a játék 1024x768-as felbontásban, maximális grafikai részletesség mellett.

Leszerződjünk? Két oldalról kell szemlélni a Contract JACK-et a végső verdikt kimondásakor. Amennyiben úgy tekintünk a játékra, mint a NOLF univerzum szerves részére, akkor kijelenthető, hogy a három alkotás közül vita nélkül ez a leggyengébb darab. Ha azonban úgy tekintünk a JACK-re, mint egy „különálló" első személyű akciójátékra, akkor az utóbbi évek átlagát bőven megütő alkotással állunk szemben. Érdekes módon a JACK-et felthetően inkább a konzolszerű akciójátékok kedvelői fogják szeretni, mintsem a régi NOLF-motorosok.

Mivel a játék kiegészítő lemez árban jelenik meg, ezért a viszonylag rövid játékmenet sem olyan problematikus, mint pl. az Unreal II esetében. Más kérdés, hogy az itthon 7-8 ezer forintra „konvertálódó" vételár mellett sem tartom érdemesnek a játék megvételét. Meg kell várni, amíg lemegy egy sávnyit az ára, és bekerül az 5 rugós kategóriába, ami a JACK valós értékének tekinthető.

MULTIPLAYER MÓDOK

A Contract JACK ezen a téren sem változtatott, hiszen a többjátékos hálózati módban sem hoz újdonságot a No One Lives Forever 2-höz képest. Alapvetően háromféle mód áll rendelkezésünkre, az önmagát definiáló deathmatch, az objektíva alapú Doomsday és a játékmenetében leginkább a Counter-Strike-ra hasonlító Demolition, melyben az egyik csapatnak C4 tölteket kell elhelyeznie a pálya bizonyos pontjai, majd azokat felrobbantani, a másik egységnek pedig mindezt meg kell akadályoznia. Mondjuk más kérdés, hogy ezzel tényleg fölösleges lett volna erőlködnie a Monolith-nak, hisz a népszerű hálózatos játékok garmadája között igencsak elveszett a NOLF2 is, nem volt képes komolyabb tömegeket megmozgatni multiplayerben.

tig

73%

grafika	22/25
zene/hang	8/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

DVD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: SZÉP GRAFIKA, OLYKOR HUMOROS PILLANATOK, NOLF UNIVERZUM, JÓ ELLENFÉL MI, NINCSEN LOPAKODÁSSAL KAPCSOLATOS KÜLDETÉS BUKÁS, MELLÉKELT MOD-SZERKESZTŐ ESZKÖZÖK

KONTRA: TÚL SOK ÚJRAHASZNOSÍTOTT ANYAG A NOLF2-BŐL, RÖVID, CATE ARCHER CSAK JELZÉS SZINTEN JELENIK MEG

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 733 MHz, 256 MB RAM, 32 MB T&L VGA, 1,8 GB HDD

ARENA
No One Lives Forever 95%
No One Lives Forever 2 ..... 88%
XIII 87%

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Fejlesztő: Revolution Software **Kiadó:** THQ **Web:** www.brokenswordgame.com

Mi lesz veled, kalandjáték? – siránkozik egyre beletörődöttebben a stílus összes rajongója már vagy fél évtizede. Jogos a nyavalygás, lévén örülhetünk, ha egy-másfél évente egy Syberia- vagy Longest Journey-kaliberű alkotás leesik nekünk, míg akciójátékkal vagy stratégiával lassan nemcsak Dunát lehet rekeszteni, de a térképen található összes jelentősebb folyót is. Ezt az állóvizet kavarja most fel a - ha nem is klasszikus, de a kalandjátékosokban mindenképpen kellemes emlékeket felidéző - Broken Sword-sorozat harmadik epizódja, nem kisebb ígérettel, mint a tetszhalott műfaj feltámasztása! A fejlesztők állítólag nem kísérleteznek a kalandjáték erőszakos 3D-sítésével, épp ellenkezőleg indulnak ki: egy eredendően 3D-snek tervezett játékot tömnek ki kalandelemekkel. Szónoki fogásnak nem rossz, de nekünk bizonyíték kell, nem ígéret...

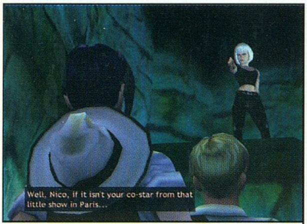
A puding próbája. Hőseink az előző két részből ismert páros: George Stobbart, idahói jogász, tipikus amerikai lazasrác, és Nico Collard, francia újságírónő. A kaland kezdetén George éppen Kongó felé repül, ahol egy hóbortos tudós számára kellene összehoznia végtelen energiát előállító találmányához a szabadalmi papírokat; Nico pedig egy hasonlóképp ütődöttnek tűnő hackerrel készül interjúra, aki azt állítja, a világvége közeledtét alátámasztó bizonyítékokra lelt egy ősi irat dekódolásával. Miután George gépe lezuhan a dzsungelben, és a szeme láttára ölik meg a tudóst, akivel találkoznia kellett volna (a párhuzamos szálon Nicónak szintén csak a hacker hullájával sikerül találkoznia, sőt, gyanúsítottként be is viszik előzetesbe), a történések észvesztő sebességgel indulnak el a szokásos misztikus, izgalmas, kalandos, de azért kellően könnyed útjukon. Természetesen előkerülnek régi ismerőseink, a templomos lovagok, akik újabban a Sárkány Kultusza névre keresztelték át magukat, és a föld rejtélyes geomantikus energiájának elszabadításán ügyködnek. Hőseink a hagyományokhoz hűen beutazzák az egész világot a rejtély és a gonoszok nyomában (Kongó, Párizs, Anglia, Prága, s végül Egyiptom garázdálkodásunk színhelye), mire kb. 10-12 órányi játékidő után megmentik a világot. Az előző részek ismerete egyébként nem szükséges a játék és a történet megértéséhez, de sok utalást és rejtett poént csak azok érthetnek meg, akik a teljes trilógiát ismerik.

George és Nico remekül kitalált, állandóan egymással szurkálódó párosa mellett visszatér néhány régi ismerős, mint Bruno, a kiugrott templomos lovag, vagy André, Nico régi barátja, akire George folyamatosan, és igen szórakoztató módon féltékenykedik. Az új figurák is nagyon jól kitaláltak, a rendkívül sötét főgonosz Susarro, a hidegvérű profi bérgyilkos hölgy Petra, a szenvedélyes költő és kocsmatöltelék Eamon, a mangalány Beatrice és a töb-

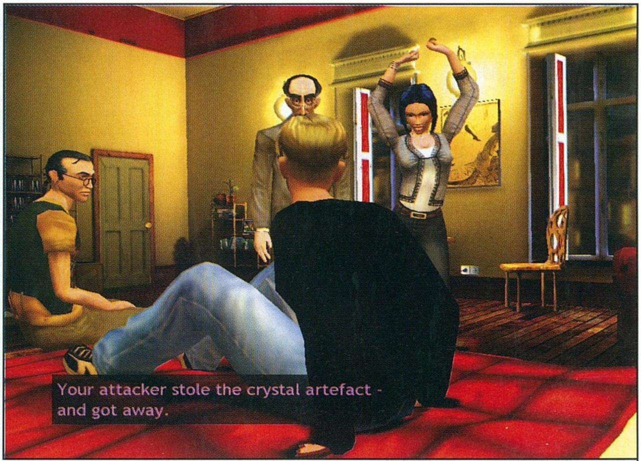
Petra már megint a lehető legrosszabbkor érkezett

Négyajtós Trabant?! Hol tart ma már a tudomány...

Ez Nico tipikus "egy szót se halljak!" arca



Ezekkel a szőkékkel mindig csak a baj van...



Nico nagyon tetszeni akar... George-nak? Vagy Andrénak? Tőle még az is kitelik, hogy Brunónak...

biek mind mintha egy kalandfilm-vígjáték forgatókönyvéből bújtak volna elő. Ez egyébként jellemző az egész játékra: a szereplők, a színhelyek, a jelenetek, a dialógusok mind olyanok, mintha az ember moziban ülne: ennél nagyobb dicséret aligha kell egy kalandjátéknak...

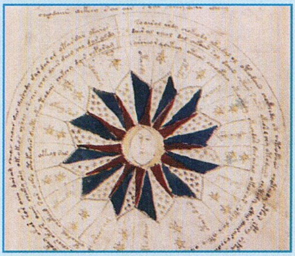
The Sleeping PS2. A Broken Sword 3 irányításán látszik, hogy a konzolverzió prioritást élvezett a tervezés folyamán: egeret egyáltalán nem kezel a játék, az egyes parancsok (megvizsgál, használ, felvesz stb.) a W-A-S-D gombokhoz vannak hozzárendelve. Könnyen megszokható megoldás, de mindenképpen kényelmetlen, néha pedig kimondottan idegesítő. A fix kameraállások, bár dramaturgiailag igen hatásosak, sokszor zavarók az irányító billentyűk összekavarodása miatt (ha átértem egy új képernyőre, ahol a kamera az eddigivel szembe néz, az „előre" gomb már hátrát jelent). A mozgás az Alone in the Darkban megszokott metódus (a karaktert a tengelye körül tudjuk forgatni, és előre-hátra menni) helyett a négy kurzorbillentyű – négy mozgási irány koncepcióra épül, ami a precíz és gyors mozgást billentyűzetről teljességgel lehetetlenné teszi; pedig bizonyos feladatoknál igencsak nagy szükség lenne erre. Irigyelhetjük analóg kontrollerrel megáldott felebarátainkat, főleg amikor egyszerre nyomjuk a lopakodás gombját, próbálunk mozogni, és kotorászni a hátizsákunkban... A 3D egyébként egyáltalán nem vált a játék kárára, a felvehető-használható tárgyak nem vesznek el a háttérben, kis csillag jelzi őket, ráadásul a szereplők jó feltűnően oda is fordítják a fejüket, ahol látnak valami érdekeset á'la Grim Fandango. Sajnos a kamerát nem mozgathatjuk, pedig néha nagyon jól jönne, ha körülnézhetnénk és feltérképezhetnénk a terepet hosszas mászkálás nélkül is.

Egy élvezetes kalandjátékhoz három dolog szükséges: izgalmas sztori ügyesen megírt párbeszédekkel, jól kitalált szereplők, és változatos, kellő nehézségű fejtörő. Amint láttuk, a Broken Sword 3 az első két akadályt magabiztosan vette; a harmadiknál azonban már megremeg a léc. A feladványok nagy része szellemes, érdekes, és logikus megoldással rendelkezik (bár sokszor túl könnyűek: majdhogynem rendszeresen a fél perce a szomszéd képernyőn felvett tárgy a megoldás kulcsa). Egyszerre mindig csak egy karaktert irányítunk, ám ha George és Nico egy helyszínen tartózkodik, akkor a tárgylistánkban megjelenik a társunk, és „használhatjuk" őt is – sokszor az efféle kooperáció a továbbjutás kulcsa. Két gond van csak: a ládatologatós logikai feladatok túladagolása (a játék során legalább tízszer kerülünk szembe ilyen fejtörővel), és az akciórészek erőltetése, ami főként a szerencsétlen irányítás miatt frusztráló. Utóbbiak egyébként nem túl nehezek, a Dragon's Lairre emlékeztetően a megfelelő gomb megfelelő pillanatban való lenyomására vannak kihegyezve. A játékban meglepően sok platformelemmel találkozunk, az itt szükségszerű ugrások, mászások, függeszkedések szintén WASD-parancsként jelennek meg, de hál'istennek nem kell milliméterre kimérni és időzítgetni az ugrásokat, és a platformok széléről sem tudunk leesni, hőseink előrelátóan megállnak az utolsó pillanatban, hiába nyomjuk tovább a gombot. Jogos a kérdés, hogy ha a platformelemek ilyen „körökre osztottak", akkor mi értelme az egésznek, és miért nem lehetett automatizálni minden mászást-ugrást...

Fényesebb a láncnál a (törött) kard. A grafikáról a Renderware engine (GTA3, Tony Hawk Pro Skater, The Movies, Pro Evolution Soccer) gondoskodik, roppant kellemes látványvilágot biztosítva.

A VOYNICH-KÉZIRAT

A játékban szereplő titokzatos kézirat a valóságban is létezik, az 1200-as években írta egy Roger Bacon nevű brit szerzetes, jelenleg a Yale Egyetem tulajdonában van. A sokak által a világ legrejtélyesebb kéziratának tartott könyvecske borítója üres, se szerző, se cím nem szerepel rajta. 240 oldalnyi ismeretlen nyelven írt, kézírásos szöveget tartalmaz, asztrológiai ábrákkal, képletekkel, különféle gyógynövények és lengén öltözött hölgyek képeivel illusztrálva. Tudósok, matematikusok, kriptográfusok, kincsvadászok és ezoterika-szakérők csaknem 800 éve próbálkoznak a szöveg megfejtésével (jelenleg is dolgozik rajta egy több száz fős internetes közösség), mindmáig sikertelenül. Az idők folyamán rengeteg teória született a kézirattal kapcsolatban: Leonardo da Vinci titkos naplójától a Necronomicon fordításán és az atlantiszi civilizáció üzenetén keresztül a Bölcsek Kövének elkészítési receptjéig kikiáltották már mindennek. A játék magyarázata a Föld geomantikus energiájáról legalább olyan jó magyarázat, mint ezek. Akit bővebben érdekel a titokzatos könyv, a oldalon olvashat róla bővebben.



MINIINTERJÚ

A Sleeping Dragon kulisszatitkairól Tony Warrinert, a játék vezető programozóját kérdeztük.

- Ha a játékosok csak három tényt tudhatnának meg a játékról, mi lenne az a három dolog, amit a legfontosabbnak tartanál elmondani?

- Hmmm... Egy: a Sleeping Dragon színtiszta kalandjáték, gyönyörű grafikával és újszerű irányítással; kettő: remek értékeléseket kap a sajtóban; három: még kapható, de siess, lehet hogy holnapra elkapkodják...!

- Elégedett vagy a játék fogadtatásával?

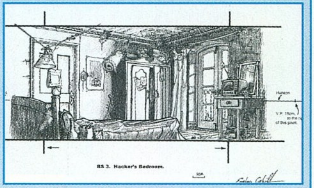
- Nem számítottunk ilyen jó kritikára és magas pontszámokra! Nagyon érdekes megfigyelni, hogy most ugyanazok az emberek dicsérnek, akik a fejlesztés közben folyamatosan siránkoztak, hogy Tomb Raidert csinálunk a játékból...

- Mi volt számodra a fejlesztés legemlékezetesebb pillanata?

- Igen kevés pénzből és kevés idő alatt készítettük a játékot (főleg ha az óriás-kiadók szuperprodukcióihoz hasonlítjuk), borzasztóan kemény fejlesztés volt, a legkeményebb, amelyben valaha részem volt... Emlékszem, egyszer hajnali négykor sétáltam egy kicsit az iroda körül, hogy kiszellőztessem a fejem, aztán visszamentem, és 30 mániákusan dolgozó ember képe fogadott... akkor kétségbeejtőnek gondoltam a helyzetet, most visszatekintve már viccesnek tűnik.

- Mit tartasz a játék legjobb részének?

- Azt, ahogyan a sztori, a kalandelemek, a karakterek és a kezelőfelület mind szépen összedolgozik, összesimul, hogy úgy mondjam "varratok nélkül". Egy csomó játék döcögősen, a játékost a hangulatból ki-kizökkentve folyik: egy kis akció, egy kis mozi, egy kis töltögetés... - büszke vagyok rá, hogy nekünk ezt sikerült elkerülnünk.



- Sokan azt mondják, a kalandjáték halott, neked mi a véleményed erről?

- A kalandműfaj azért halt meg, mert nem fejlődött. A többi játékstílus egyszerűen elhúzott mellette, miközben a kalandjátékok készítői nem mertek újítani, mert féltek a változástól. A Sleeping Dragon az első kalandjátékok egyike, amely új ötletekkel megpróbálja feltámasztani a stílust a tetszhalálból... egy kis szerencsével sikerülhet is.

- Mik a további terveitek? Lesz Broken Sword 4?

- Jelenleg egy teljesen új játékunk áll fejlesztés alatt. Meglátjuk, mekkora sikere lesz a Sleeping Dragonnak, és ha minden jól megy... egy teljes új Broken Sword-trilógia tervei fekszenek az íróasztalfiókomban!

Az előző részek rajzfilmvilága elevenedik meg 3D-ben, élénk, vibráló színekkel, filmszerű kamera-beállításokkal, és ügyesen megrendezett, bőségesen adagolt mozijelenetekkel. Sajnos itt-ott kicsit kopár a táj, mintha a fejlesztés vége felé a grafikusoknak már nem lett volna elég idejük „telerajzolni" a helyszíneket. A közeli képeknél látni, hogy a főszereplőktől eltekintve a 3D modellek itt-ott igen szögletesek, és néhol a textúrák is elnagyoltak – ezt azonban ellensúlyozza a szereplők első osztályú animációja. Főleg a mimika megvalósítása csúcs, Shrek és Gollam óta nem láttam ilyen élethű, mosolyfakasztó arckifejezéseket digitális figurákon!

A Sleeping Dragon remek szinkronhangjai példaértékűek lehetnek minden játékkészítő számára: életteli dialógusok, a szereppel azonosuló, a karakterrel együtt lélegző színészek teszik még filmszerűbbé a játék nyújtotta élményt. George hangját már az első epizód óta Rolf Saxon, veterán hollywoodi epizódszínész kölcsönzi. 25 év rutinját és olyan filmek tapasztalatát hallhatjuk minden egyes mondatban, mint az 1984, a Ryan közlegény megmentése, vagy a Holnap markában. Nico megszólaltatása is legalább ilyen profi, azonban meglepő módon az ő hangját nem hivatásos színész, hanem a Revolution Studiosnál titkárnői feladatokat ellátó Sarah Crook kölcsönzi – megdöbbentően jól! A többi hang is hozzájuk méltó, bámulatosan jól eltalált karakterek, akcentusok, beszédstílusok gondoskodnak a hangulatról.

A szereplők szájába adott szövegre sem lehet panasz, vicces dumák és bravúros dialógusok késztetik állandó vigyorgásra a játékost. Hang oldalon a zene, illetve annak hiánya rontja le kicsit az összhatást: amikor szól valami, az remek (nagyzenekar, kórus; egészen filmszerű!), de a játék túlnyomó részében sajnos csend van.

A Sárkány éve? A Sleeping Dragon a Broken Sword-széria legjobban sikerült darabja, az idei szerény mezőnyben reális eséllyel indul az év kalandjátéka címért is. Bár nem valószínű, hogy kultuszdarabbá válik, hogy évek múlva is idézgetni fogjuk a legemlékezetesebb jeleneteit és szállóigévé válnak a legjobb poénjai, mindenképpen nagyon jó kis játék, üde színfolt a palettán, tökéletes egy hétvégés kikapcsolódást nyújt. Nagyon nagy öröm, hogy sikerült megoldaniuk a kalandjátékot 3D-ben, anélkül, hogy Tomb Raiderré alacsonyították volna a műfajt; talán ezzel járható utat mutatnak a többi kalandjáték-fejlesztőnek. Mi mindenesetre továbbra is intézzük sűrű fohászainkat bizonyos Gilbert, Schafer és Barwood urakhoz, hátha egyszer az igazi nagy klasszikusok is feltámadnak...

Amikor George ilyen elégedett fejet vág, menetrendszerűen fél percen belül óriási bajba kerül

Végre egy kis ládatologatás, már úgy hiányzott!

Hancu

88%

grafika 23
zene/hang 13
játékélmény 35
kategórián belül 12
összhatás ....

DVD MELLÉKLET

[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: Izgalmas sztori, jól kitalált karakterek, első osztályú filmszerű hangulat

KONTRA: Esetenként túl könnyű, máskor idegesítő egyhangú feladatok, szerencsétlen irányítás, az egér és kameramozgatás hiánya

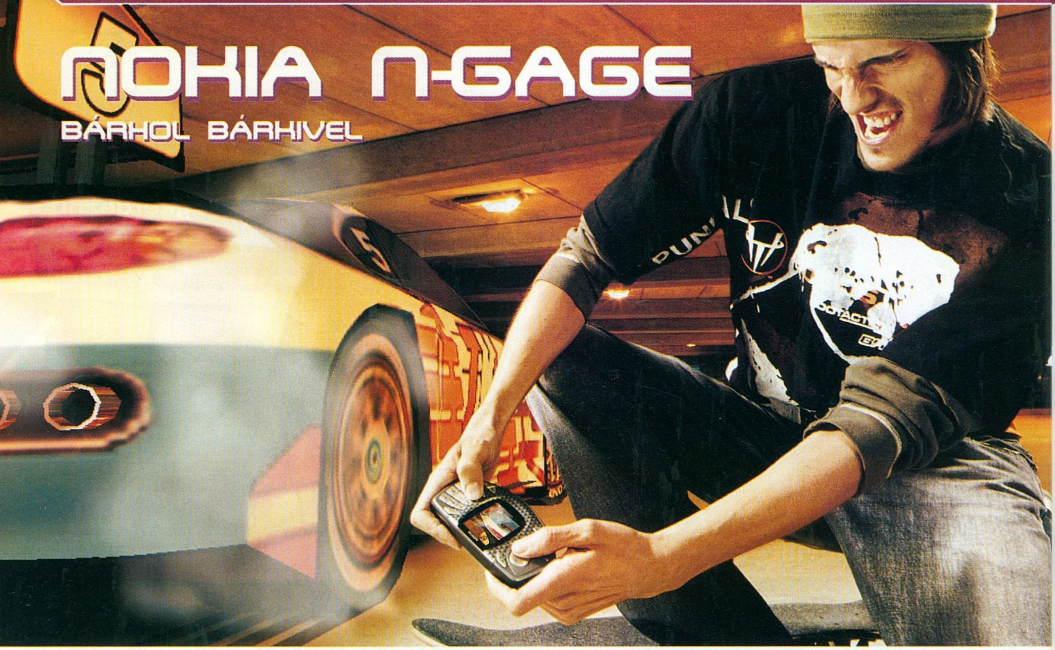
MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII-750MHz, 128MB RAM, 32MB grafikus kártya, 2 G

ARENA

Broken Sword 2 ....80%
Runaway 82%
Gabriel Knight 3 ....87%

› PC GURU N·GAGE melléklet
Minden amit tudni akartál az N-Gage-ről,
de soha nem merted megkérdezni
A sokoldalú útitárs
› a készülékben rejlő lehetőségekről
Bárhol bárkivel
› az N-gage játékok jelene és jövője
Hasznos holmik
› tartozékok, melyek nélkül nem érdemes útra kelni
Kell egy hely
› az N-Gage Arena lehetőségeiről
N·GAGE
NOKIA
bárhol
bárkivel
NOKIA



NOKIA N-GAGE

BÁRHOL BÁRHIVEL

Karácsonyi N-Gage mellékletünkben megpróbáltuk összefoglalni mindazt, amit a Nokia legújabb hordozható konzoljáról tudni érdemes. Alaposan megvizsgáltuk a telefonban rejlő lehetőségeket, teszteltük a konzolhoz kapható legújabb játékokat, és megpróbáltunk picit előretekinteni és megjósolni mit hoz az N-Gage számára a jövő. Mellékletünket fogadjátok szeretettel!

AZ N-GAGE KÍVÜLRŐL...

Az N-Gage külseje igazi telitalálat. A sikerhez – vagyis, hogy olyan készüléket tervezzenek, amellyel kényelmesen lehet majd játszani – az kellett, hogy a Nokia ezúttal szakítson a hagyományos mobilkészülék-kialakítással.

Ez be is következett: az N-Gage kijelzője középen található, jobb oldalon a kezelőfelület, bal oldalon pedig a D-pad szerű kurzorvezérlő kapott helyet. Különlegesen jó minőségű gombjai valószínűleg még extrém terhelés alatt is állják majd a sarat. A kényelmes elrendezés és a megfelelő érzékenység a mobiltelefon további előnye, így a kezelőfelületről nagyon gyorsan tudunk például üzeneteket begépelni. Ez a sebesség még fokozható is, ha használjuk a kurzorvezérlőt az azonos gombon elhelyezett betűk azonnali továbbléptetéséhez. Ráadásul az N-Gage egyébként is kétkezes modell, így ez a lehetőség szinte kínálja magát. A bal oldalon a kurzorvezérlő alatt három „hotkey" gondoskodik arról, hogy a lehető leggyorsabban érjük el a menüt, a zenelejátszót és a beépített FM-rádiót.

Említésre méltó, hogy a játékokban sűrűn használt két jobb oldali gomb külön ki lett emelve. Ezek valamivel magasabbak a többi gombnál, ezért a küzdelem hevében is könnyen „rájuk tapadhatunk", ami például egy lövöldözős, vagy verekedős játék kapcsán gyakran létkérdés lehet.

Nem lehet panaszunk a 176x208 pixeles, 4096 színű TFT kijelzőre sem, amelynek a kristálytiszta képe a többség véleménye szerint felülmúlja a nagy vetélytárs, a GameBoy Advance kijelzőjének minőségét. Az első generációs GBA-t mindenképpen veri az N-Gage, hiszen van háttérvilágítása, így sötétben is játszhatunk vele. (Ezt a hátrányát azonban lefaragta a Nintendo a GBA SP-vel.)

Külső szemlélő is könnyen észreveheti az infraportot: a funkció dicséretes ugyan, de a használata - tekintettel arra, hogy az N-Gage fejlettebb vezeték nélküli kommunikációra is képes - inkább csak végső esetben ajánlott. Hasznos lehet azonban a sztereó hangbemenet, amellyel külső hangforrásból rögzíthetünk felvételeket. Például régi kazettánk, vagy lemezünk tartalmát menthetjük le kellő méretű memóriakártyára.

ÉS BELÜLRŐL...

A mobil játékgép sebességéről egy 32 bites, 104 MHz-es RISC CPU gondoskodik. 4 MB dinamikusan kezelt memórián tárolódnak a felhasználó adatai, mint az üzenetek, az MMS-ek, a naptári bejegyzések, illetve néhány további program is. Az N-Gagehez kapható játékok azonban memóriakártyán ke-

rülnek forgalomba. A készülékhez egy 32 MB-os demo kártyát kapunk „ajándékba": ezen a Nokia által fejlesztett snowboard játék található (az ajándék kártyás változat csak a készlet erejéig kapható, a gép később kártya nélkül kerül forgalomba) Amennyiben új játékot vásárolunk, akkor azt a hátlap és az akkumulátor eltávolítása után helyezhetjük a memóriaillesztőbe, vagyis a cserék között ki kell kapcsolnunk a készüléket. A játékok mellett természetesen üres, MMC típusú memória kártyát is beszerezhetünk. Ezen tárolhatunk például MP3-akat, rádiófelvételeket, vagy éppen javás játékokat, ha még erre is van igényünk a hivatalos kínálat mellett.

Az N-Gage hardvere a Symbian mobil eszközökre fejlesztett operációs rendszerét futtatja. Ez nem meglepő, hiszen a Symbian vezető a mobil operációs rendszerek piacán, ráadásul a Nokia a Symbian csoport egyik alapítója, illetve meghatározó részben a cég tulajdonosa is. A játékgépükre a Symbian 6.1-es változatát telepítették, a jól ismert és egy ideje már licencelhető Series 60-as felhasználói felülettel.

A hardver és a szoftver megfelelő kombináció: az N-Gage a játékok alatt és az egyéb funkcióit használva is kellően gyorsnak bizonyult. Jó példa erre, hogy száznál is több SMS kezelésekor sem lassult le.

A menüben az egyik lényeges újítás – bármely szemszögből is nézzük, akár játékgépként, akár mobilként – a zenelejátszó rész. Itt menedzselhetjük a memóriakártyára letöltött MP3-ainkat, illetve ezen felül a lejátszó az egyre elterjedtebb AAC-kódolással is megbirkózik. (Megközelítő adat, hogy egy 64 MB-os MMC-n egy órányi MP3-at, vagy két órányi AAC-formátumú zenét tudunk eltárolni.) És hogy a fájlok miként kerülnek a kártyára? Ezt megoldhatjuk külső memóriakártya-olvasó segítségével, de a legegyszerűbb, ha csatlakoztatjuk az N-Gage-et a PC-nkhez, vagy a noteszgépünkhöz. A csomag tartalmazza az ehhez szükséges USB-kábelt, így a beszerzésével nem kell vesződnünk. A kapcsolatot a mellékelt CD-n található Nokia PC Suite program „felügyeli". Ennek a segítségével másolhatunk például zenéket a telefonra, de tulajdonképpen ezen felül bármilyen fájlt, amely ráfér az MMC-re. Ezek egy részét, például a kisebb dokumentumokat az N-Gage is meg tudja nyitni, de természetesen a memóriakártyát – ha rendelkezünk az adott gépeken memóriakártya-olvasókkal – használhatjuk akár egy videokártya meghajtó programjának a szállítására is.

A zene lejátszóval AAC formátumú hangfelvételeket is készíthetünk. Felvehetünk például rádióadásokat 64 kbps-os tömörítés mellett, de akár a külvilág "zajait" is. A visszajátszáshoz nem feltétlen kell headset, hiszen az N-Gage-nek kihangosítás funkciója is van. Ez mindenképpen dicséretet érdemel, hiszen összevetve a korábbi Nokia modellek ez irányú képességeivel jelentős minőségbeli változásról számolhatunk be: a hangzás tisztább lett, és a hangerő is növekedett.

Lényeges, hogy a headset, melyet csomag szintén tartalmaz, nélkülözhetetlen az FM-rádió bekapcsolásához. Itthon az automata kereséssel öt csatornát sikerült behangolnunk, melyeket aztán névvel ellátva el is tudtunk menteni. Később a rádió gyorsbillentyű gombjának lenyomásával egyből ráhangolódhatunk az elsőként elmentett adóra, illetve a csatornák között válthatunk a headseten található gombbal is. Ennek az előnye, hogy a tömött buszon (metróban nem tudjuk az adásokat venni) nem kell előhalásznunk a készüléket, ha meguntuk az addig hallgatott műsort. Egyszerűen csak megnyomjuk a gombot, és máris belehallgathatunk a következő adó kínálatába. Beérkező híváskor a rádió vagy a zenelejátszás szünetel, de amint vége a beszélgetésnek, a lejátszás folytatódik.

A másik lényeges menüpont a böngésző, amelyből elérhetjük a .wml kiterjesztésű oldalakat, vagyis wapolhatunk. Ehhez be kell állítanunk a szükséges hozzáférési pontot, amely a mobilszolgáltatónk paramétereit tartalmazza. A készülékkel csatlakozhatunk HSCSD-hálózathoz, vagy nagy sebességű csomagkapcsolt rendszerekhez. GPRS kapcsolat esetén az N-Gage – akár csak a legtöbb Nokia készülék – 3-1 idősrés összefogására képes, amellyel legfeljebb 40,2 KB/mp-es sebesség érhető el. A beépített e-mail ügyfél segítségével (IMAP4, POP3, SMTP) a levelezésünket is menedzselhetjük a játékgépen.

Természetesen az N-Gage-en off-line módban is játszhatunk. Ilyenkor a készülék nem kapcsolódik a GSM hálózathoz, viszont a játékgép funkciók teljes mértékben használhatók.

A menüből elérhető Real One Player érdekessége, hogy a készüléken videókat is nézhetünk. Bizonyos tartalomszolgáltatók már itthon is elérhetővé tettek például mozi előzeteseket wapos oldalakon, vagy érdemes lehet kipróbálni a Hír TV és a Duna TV online adásait is.

Az N-Gage-ben kiemelt szerepet kapott a Bluetooth-technológia, amely révén a játékgépek – 10 méteres távolságon belül – vezeték nélkül kommunikálhatnak egymással. Önmagában már az is említésre méltó, hogy a Bluetooth-kapcsolaton keresztül a tulajdonosok képeket, névjegyeket, hangfelvételeket küldhetnek egymásnak, de az N-Gage kapcsán mégis a bluetooth-os multiplayer játék nyújt majd igazán felejthetetlen élményeket. Amennyiben az adott játék kihasználja ezt a képességet, akkor egy többszereplős játékhoz akár hat játékos is csatlakozhat, egyetlen kábel nélkül.

Ezen felül, ha van bluetooth-os adapterünk, akkor a számítógépünk és a játékgép közötti kapcsolatban is felszámolhatjuk a vezetéket, hiszen a Bluetooth-kapcsolatot a PC Suite is támogatja. Ennek az egyetlen hátránya, hogy az adatátviteli sebessége legfeljebb 1 MBit/másodperc, amely például MP3-ak másolására már nem elegendő.

Korábban nem tértünk ki rá, de a PC Suite-tel készíthetünk backupot a játékgép fájljairól, konfigurálhatjuk a telefont, vagy szinkronizálhatjuk a naptárunkat, és a névjegyzékünket Microsoft és Lotus alkalmazásokkal. Kényelmes megoldás az is, ha nem wapos oldalakról, hanem mondjuk az otthoni gépünkkel az internetről töltjük le az N-Gage-re telepíteni kívánt szoftvereket – például egy fájlmenedzsert –, majd a PC Suite-tel másoljuk át a játékgépre.

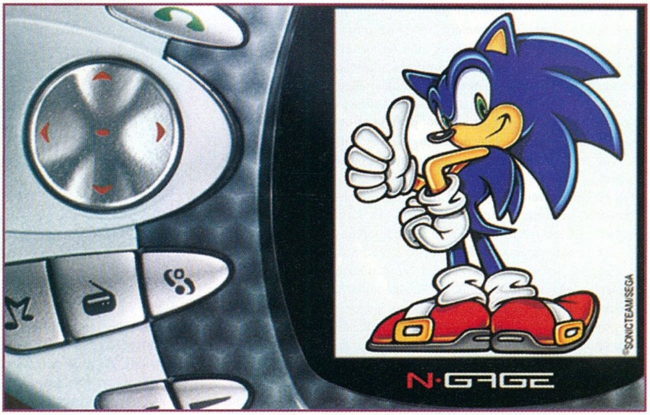
NOKIA N-GAGE JELLEMZŐI

Háromsáv	Igen (EGSM 900/1800/1900 MHz)
Méret (HxSzxM)	133,7x69,7x20x2 mm
Tömeg	137 gramm
Kijelző	176x208 pixel, 4096 szín
GPRS/HSCSD	Igen (max. 40,2 kbps)/Igen (max. 43,2 kbps)
Bluetooth/infra port/kábel	Igen/Igen/Igen
CPU	32-bit RISC, ARM-9, 104 MHz
Belső memória	4 MB
Memória bővítő	MultiMedia Card (MMC)
Memória kártya	32 MB
Operációs rendszer/Felhasználói interfész	Symbian OS v6.1/Series 60
Internet	XHTML, WAP
E-mail ügyfél	IMAP4/POP3/SMTP
Java	Java MIDP 1.0
MP3-lejátszó/FM-rádió	Igen (MP3, AAC)/Igen
Sztereó headset	Igen
Magyar nyelvű szoftver	Igen
Hangrögzítés	Igen

A JELEN N-GAGE JÁTÉKAI

A Nokia az N-Gage bevezetésével nem titkoltan a kézikonzolok (handheld) világába próbál betörni és felvenni a kesztyűt az egyeduralkodónak számító Nintendo hordozható játékgépével, a GameBoy Advance-szal.

Ahhoz, hogy egy új konzol sikeres legyen, a konkurenseket felülmúló technikai tudással, és kiváló játékokkal kell színre lépnie. A Nokia mindezek tudatában erős hardverrel és legendás játékprogramok feldolgozásával tört be a piacra.



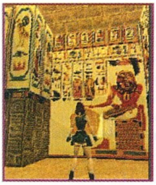
TOMB RAIDER

Fejlesztő: Core Design
Kiadó: Eidos Interactive
Játékosok száma: 1

Az N-Gage legnagyobb húzóneve a mára már klasszikusnak számító, 1996-ban készített PlayStationös Tomb Raider konverziója, mely minden képzeletünket felülmúló 3D-s képi világgal lett felruházva.

Lara Croft első kalandjai így bitről bitre megegyeznek a hajdan PC-n és PlayStationön megjelent verzióval, minek köszönhetően a kitűnő grafikus megvalósítás mellett közel 20 óra teljes játékidővel rendelkezik. Tomb Raider természetesen a Nintendo konzolján is létezik, ám ott a gyengébb hardvernek köszönhetően meg kellett elégednünk Lara kisaszszony 2D-s idomaival.

Az N-Gage 3D-s renderelő képessége mellett fontos megjegyezni, hogy a gép telefon mivoltából adódóan az irányító panelen kívül az összes számbillentyűt is tartalmazza, melyekre a Tomb Raiderhez hasonló játékok esetében nagy szükségünk is lesz, hiszen a tárgyválasztó képernyőtől kezdve az oldalazáson és a speciális mozgásokon keresztül mindent külön gombra oszthatunk.



SONIC N

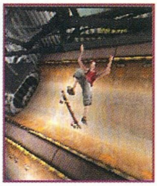
Fejlesztő: Sega Team
Kiadó: Sega
Játékosok száma: 1

Minden idők legnépszerűbb sündisznója a Sega jóvoltából immáron az N-Gage-en is hozzáférhető, tudatva ezzel mindenkivel, hogy a világ egyik legnagyobb múltú konzolfejlesztője a Nokia mellett is elkötelezte magát. Míg a Nintendónak Mario, addig a Segának a Sonic hozta meg anno a sikereket és vált a cég kabalafigurájává. A Sonic-sorozat tagjai a platformjátékok sorába tartoznak, azzal a különbséggel, hogy a megszokott ugra-bugra játékoktól eltérően a programozók elképesztő képernyő scrollal, a felelmetesen dinamikus és élvezetes játékmenettel szó szerint felturbózták programjukat.

A Sonic-széria így sikeres és időtálló lett, állítom ezt annak fényében, hogy az N-Gage verziót játszva ugyanúgy élveztem, mint 6-8 évvel ezelőtt. A Sega Team csapata tehát kitűnő játékot készített, ráadásul a jelen esetünkben nem a régi Sonic-epizódok valamelyikét portolták, hanem egy teljesen új játékkal álltak elő, minek köszönhetően immáron nem csak Sonic-kal, hanem további három, egymástól homlokegyenest különböző karakterrel és két játékmód keretében is végigjátszhatjuk a játékot.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Fejlesztő: Neversoft Ent. Ideaworks 3D
Kiadó: Activision
Játékosok száma: 1-2



Az 1999-ben PlayStationre megjelent Tony Hawk debütálásakor a készítők gondolni sem merték, hogy az extrém sportok szerelmeseinek készített programjuk alapjaiban fogja megváltoztatni a sportjátékokról alkotott elképzeléseinket. A Pro Skater az azóta eltelt évek során az Activision egyik legbiztosabb támaszává nőtte ki magát, és több esetben trónolt az eladási statisztikák dobogós helyén, így nem véletlen, hogy 2000-ben több mint hétmillió Pro Skater kelt el világszerte. Az első rész átütő sikere után az Activision lázas portolásokba kezdett, szinte minden lehető hardverre - nemcsak GameBoy Advance-ra, de még GB Colorra is - átírták a második és a harmadik részt, majd a Nokia bejelentését követően elkészítették az N-Gage verziót is. Mivel a játék eddig minden platformon sikeres és igényes volt, ezért izgatottan vártam az N-Gage verziót, mely méltó konverziónak bizonyult, amit mi sem bizonyít jobban, mint a szaksajtó egyöntetű véleménye, miszerint a Pro Skater a jelenleg kapható legjobb N-Gage játék.

A gördeszka-szimulátor legnagyobb erősségének a kiválóan felépített játékmenetet és a tökéletesen kidolgozott pályadizájnt tartják. Szerencsére a készítők ezen a koncepción most sem változtattak, és rengeteg ügyességi feladvánnyal és aránylag könnyedén kivitelezhető speciális mozdulatokkal vértezték fel játékukat, mely a Tomb Raiderhez hasonlóan teljes egészében 3D-s környezetet kapott, ráadásul az N-Gage összes erőforrását képes kihasználni, így az N-Gage Arénától kezdve a vezeték nélküli többszereplős játékon keresztül minden helyet kapott a játékban.

SUPER MONKEY BALL

Fejlesztő: Amusement Vision
Kiadó: Sega
Játékosok száma: 1

A 2001-ben Nintendo játékkonzolon megjelent teljesen 3D-s Super Monkey Ball az év egyik legnagyobb, ha nem a legnagyobb meglepetésével szolgált a GameCube játékosoknak, annak ellenére, hogy játékmenete végtelenül egyszerű volt.

A sikereket követően a Sega természetesen minden elérhető platformra, így Gameboy Advance-ra is adaptálta azt, ám ott az analóg pad hiányában egy jóval nehezebben kezelhető, már-már idegtépően nehéz játékkal találkozhattunk. Az N-Gage verzió megjelenésekor tehát az elsődleges kérdés a nem a SMB 3D-s megjelenítésére, hanem a megfelelő érzékenységűre állított irányítás megvalósítására irányult, ám az N-Gage D-padje itt is jelesre vizsgázott. A Super Monkey Ballban szereplő gömbbe zárt hősünket egy meghatározott útvonalon kell végigvezetni úgy, hogy nem a golyót, hanem a bogyó alatti pályát billenthetjük minden irányba. A feladat és annak kivitelezése tehát roppant egyszerűnek látszik, de a finom mozgásokat megkövetelő kontroll miatt mégis kihívásokkal teli játékmenettel találkozhatunk.

A Super Monkey Ball tehát egy egyszerű, de nagyszerű ötlet zseniális megvalósítása melyet nyugodt szívvel ajánlhatunk az ügyességi játékok szerelmeseinek.

PANDEMONIUM

Fejlesztő: Crystal Dynamics Ideaworks 3D
Kiadó: Eidos Interactive
Játékosok száma: 1-2

1996-ban az első 3D-s grafikus kártya megjelenésekor a Crystal Dinamics, a kor legnépszerűbb Sony PlayStation játékát, a Crash Bandicootot lemásolva szemet kápráztató grafikával kiadta a Pandemonium című játékát, melyben a program főszereplőjével egy balról jobbra gördülő képernyőn, 3D-s környezetben kellett felvenni a harcot Pandemonium világában ránk törő ellenfelekkel. A csodálatos képi világnak köszönhetően a Pandemonium hatalmas siker lett így nem csoda hát, hogy a Crystal Dynamics csapatának első N-Gage programja az egyszer már sikerre vitt Pandemonium lett.

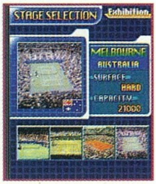
A játék legnagyobb meglepetésünkre ismét teljes egészében a 96-os eredeti tökéletes konverziója, így nosztalgikus hangulatban vágtunk neki újra a már jól ismert pályáknak. A klasszikus ugra-bugra játék a kézi konzolokhoz képest kimagaslóan szép grafikával és roppant egyszerű kezeléssel lett felvértezve, így játszi könnyedséggel rohantunk végig az első pályákon, ám a harmadik szint megkezdését követően már igencsak meg kellett küzdenünk ellenfeleinkkel.
A Pandemoniumban tehát egy gyönyörű, könnyen kezelhető játékot tisztelhetünk, mely fokozatosan nehezedő pályáinak, a többszereplős játékmódjának és az N-Gage Aréna támogatásnak köszönhetően hosszú távú önfeledt szórakoztatást ígér.

VIRTUA TENNIS

Fejlesztő: Hitmaker
Kiadó: Sega
Játékosok száma: 1-4

Az N-Gage Bluetooth-támogatásának köszönhetően elérhetővé vált a vezeték nélküli játék lehetősége. Számunkra ez jelenti az N-Gage legnagyobb vonzerejét, hiszen nincs annál szórakoztatóbb, mint amikor a játékos nem a gépi mesterséges intelligenciával, hanem barátaival szemben győzedelmeskedik. A vezeték nélküli játéklehetőségben több fejlesztő, köztük a Sega is potenciált látott, így nem véletlen, hogy legújabb játékukban, a Virtua Tennisben akár négyen párosban, ketten kooperatív módban vagy egymás ellen versenghetnek a világ legnagyobb Grand Slam tornáin.

Mindezektől függetlenül a Virtua Tennis egyedül is szórakoztató és a három játékmódjából adódóan rövid és hosszútávon is kellemes kikapcsolódást nyújt, s csalódást csak az ős Virtua Tennis-rajongóknak okozhat, akiknek a már megszokott 3D-s megvalósítás helyett be kell érniük a szimpla, de átláthatóbb 2D-s játéktérrel.
Sportjátékok kedvelőinek kötelező darab.



LOGIKAI-ÜGYESSÉGI JÁTÉKOK NÉLKÜL NINCS KÉZIKONZOL

A kézikonzolok történelmében mindig hatalmas szerep jutott az egyszerű, ám ötletes logikai-ügyességi játékoknak. A rövid és hosszú távú kikapcsolódásra egyaránt alkalmas játékok minden korosztály számára kiváló szórakoztatást nyújtanak, éppen ezért nem meglepő, hogy az N-Gage debütjére két klasszikus játékadaptáció is elkészült. A Puyo Pop személyében egy „potyogós" Tetris-szerű programmal találkozhatunk, melyben célunk négy azonos színű bogyó egymáshoz illesztése. A Puyo Popban három különböző játékmódban tizenkét gépi ellenféllel szállhatunk harcba, majd ha sikeresen kivégeztük ellenfeleinket, a Bluetooth-lehetőséget kihasználva küzdelemre, hívhatjuk barátainkat is.

Puzzle Bobble VS

Puyo Pop

A jelenleg kapható ügyességi játékok következő darabja a méltán híres Bubble Bobble-széria logikai elemekkel ötvözött tagja a Puzzle Bobble VS, amelyben a már jól ismert sárkányokkal kell a különböző színű buborékokat fújnunk úgy, hogy az azonos színűek összeérjenek.

A Puzzle Bobble VS a Puyo Pophoz hasonlóan Bluetooth-támogatást kapott, így lehetőségünk van a többszereplős küzdelmekre.

A JÖVŐ JÁTÉKAI

Mint az előbbiekből kiderült, a Nokia nem bízta a véletlenre első konzolja sikerét, hiszen már a megjelenésekor is szinte az összes játékkategóriát lefedő programkínálattal jelentkezett. A konzol megtette hát első lépéseit, de az erős konkurenciát tekintve ennél jóval többre volt és van szüksége. Tisztában voltak ezzel az N-Gage fejlesztői és forgalmazói is, így minden erejükkel arra törekedtek, hogy a számítástechnikai szórakoztatóipar legjelentősebb kiadóit is meggyőzzék saját platformjuk jövőbeli sikereiről. A gép megjelenését követően így mégis a meglepve fogadtuk a hírt, hogy a világ első számú interaktív szórakoztatási szoftvercége, a kaliforniai Redwood City székhelyű Electronic Arts még idén elkészíti első játékát a méltán népszerű és sikeres FIFA Football 2004-et. Az EA-henger azonban itt nem állt meg, és az első bejelentésre egy hónappal új, ezúttal a golfrajongókat érintő hírrel szolgáltak.

A 2004-ben megjelenő, N-Gage-re optimalizált Tiger Woods PGA TOUR 2004 játékkal bárhol, bármikor játszhatunk, ráadásul ígéretek szerint hihetetlenül valósághű fizikával és több, mint négy különböző játékmódban törhetünk Tiger Woods babérjaira. Az EA és a Nokia ígéretei szerint a Tiger Woods lesz az első program, amelyben az N-Gage Arénán keresztül nem csak a legjobb pontszámaikat tehetjük közzé, hanem új pályákat is letölthetünk.

Fifa Football 2004

Az EA színre lépését követően sokan egy hosszú, csendes, hírmentes időszakra számítottak, és mind a konkurensek, mind pedig a piaci elemzők azt várták, hogy a Nokia az utolsó negyedév hardver- és szoftvereladásainak tükrében teszi meg következő lépéseit, éppen ezért ért mindenkit váratlanul a finn illetőségű cég december elsejei sajtótájékoztatója, ahol a Nokia az N-Gage mobil játékgépre készült új játékokat, köztük eddig ismeretlen, a Nokia által kiadott címeket mutatott be. A játékportfolió legfrissebb, 2004 során megjelenő darabjai a cég elképzelései szerint mobilitást hoznak a stratégiai, akció, sport, és versenyzős játékok világába.

Rayman 3

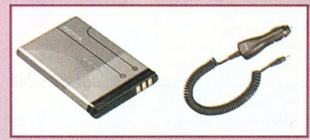
Két, kizárólag az N-Gage játékgépen kapható programot az Ashent és az Operation Shadow-t a Nokia adja ki. Mindkét játék maradéktalanul kihasználja az N-Gage játékgép kínálta lehetőséget a többszereplős játékra, ideértve az N-Gage Aréna többszereplős szolgáltatásait is.

„Az új megjelenések sikerjátékok és eddig nem látott játéktípusok sorával gazdagítják az N-Gage játékportfolióját" - mondta Pasi Pölönen, a Nokia Mobile Phones igazgatója. „Az új játékok nagy részét többen is játszhatják, így a játékosok nem csupán az azonos helyen tartózkodó, hanem akár a világ más részén található társaikkal is versenyez-

Red Faction

HASZNOS HOLMIK

Az N-Gage hordozható mivoltából fakadóan számtalan, de elkerülhető kellemetlenség érhet minket. Az első és egyben legnagyobb bosszúság akkor érhet minket, amikor például a Tomb Raider utolsó pályáján a sárkánnyal szembeni küzdelmünk során lemerül az amúgy strapabíró akkunk. A probléma természetesen orvosolható, hiszen a felkészültebb N-Gage tulajok ekkor elővesznek tartalék akkumulátorukat, vagy ha autóban ülnek, szivargyújtóra köthető



töltőjüket, és pillanatok alatt újra nekivágnak leküzdeni a szörnyet.

A hosszú utazások további elmaradhatatlan kelléke a plusz memóriakártya, melyen további MP3-akat, videókat, képeket és csengőhangokat tárolhatunk. A tapasztalataink szerint egy 64 MB-os kártyán bőven elfértek kedvenc számaink és barátainktól kapott képüzeneteink.

Sega Rally

hetnek. A világ vezető játékfejlesztőivel és kiadóival dolgozunk együtt világszerte annak érdekében, hogy megmutassuk, milyen újszerű élményt és izgalmat hozhat el a játékiparágba a mobilitás. 2004 végére 50-100 új játékot szeretnénk bemutatni."

Az új címek mellett hét, már korábban bejelentett, vezeték nélküli technológia révén többszereplős kalandra csábító játék szállítása kezdődött már el: FIFA 2004, Moto GP, NCAA 2004, Rayman 3, Red Faction, Virtua Tennis, és Tom Clancy's Splinter Cell: Team Stealth Action. A Red Factionben például bármikor előbukkanhat egy játékostárs a Tom Clancy's Splinter Cell: Team Stealth Action kooperatív módjában együttműködés nélkül igazából nem is juthatnak túl a megoldandó feladatokon, azaz a program megköveteli a játékosok közötti kommunikációt.

Splinter Cell

N-GAGE ARÉNA

Az N-Gage egyik legnagyobb erőssége telefon mivoltából fakad, ami a Nintendo kézikonzoljából értelemszerűen kimaradt. Az internetes és online-támogatás segítségével nem csak játékos közösségek tagjává válhatunk, hanem az Aréna támogatását élvező játékok esetében GPRS-szen keresztül letölthető kisebb-nagyobb, a játékélményt fokozó extra szolgáltatásokat is élvezhetjük.

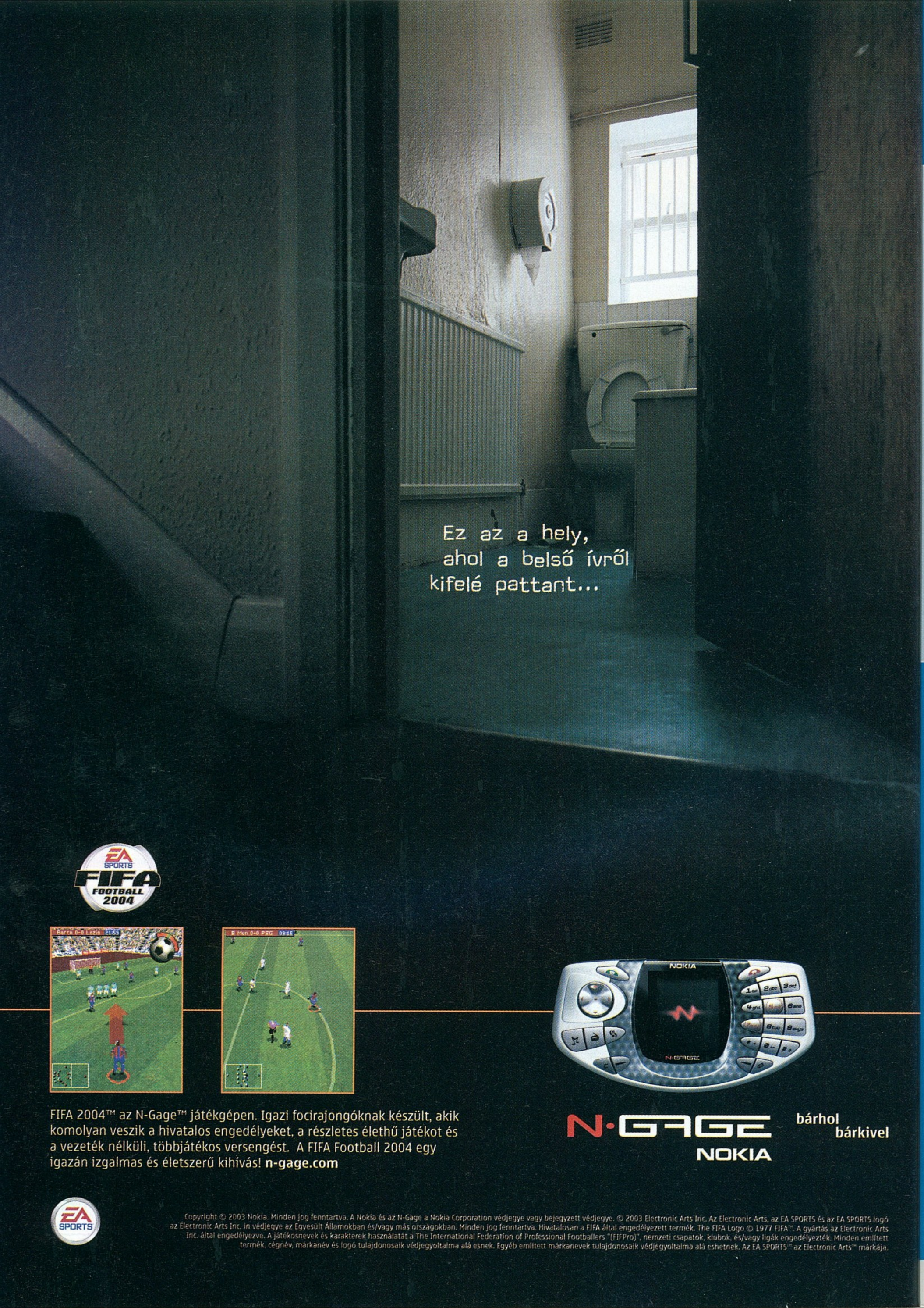
E támogatási skála az N-Gage piaci bevezetésétől kezdve fokozatosan bővül, így már nem csak az egyes játékok specifikus fórumait vehetjük igénybe, hanem részt vehetünk az N-Gage játékok internetes olimpiáján is.
A versenyek nagy része általában kimerül az adott programok eredményjelző tábláinak online, letölthető adatbázisában, azaz rekordjainkat pillanatok alatt elküldhetjük a Nokia szerverére, ahonnan az N-Gage játékosok letölthetik és megpróbálhatják túlszárnyalni azokat.

A támogatottság következő, ennél jóval látványosabb formája a különböző versenysportokat feldolgozó programokhoz letölthető „szellemek" formájában jelentkezik. A Moto GP (decemberben debütáló Superbike-motorverseny) esetében körrekordjainkat az N-Gage Arénán keresztül megoszthatjuk társainkkal, akik ezután nem csak az idővel, hanem a saját köridőnket teljesítő „szellemmel" - az N-Gage képernyőjén áttetsző sziluett formájában grafikusan is látható - is meg birkózhatunk.

Az online-támogatásnak azonban nem csak ezt az előnyét élvezhetjük, hanem a már említett fórumok mellett végigjátszásokat és csalásokat tölthetünk le, azaz egy napi frissítésű adatbázishoz juthatunk hozzá.

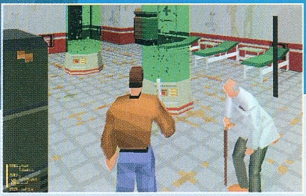
Fontos megjegyezni, hogy a Nokia a fent említett szolgáltatások bővítését tervezi, így ne lepődjünk meg, ha a következő hónapokban a kedvenc játékokhoz ingyenesen letölthető bónusz pályákhoz juthatunk hozzá!

JÁTÉK	KIADÓ	KATEGÓRIA	MEGJELENÉSI DÁTUM
MLB Slam!	THQ Wireless	Sport	Kapható
Pandemonium	Eidos	Platform	Kapható
Puyo Pop	taito	Logikai	Kapható
SonicN	Sega	Platform	Kapható
Super Monkey Ball	Sega	Ügyességi	Kapható
Taito Memories	taito	Akció	Kapható
Tomb Raider	Eidos	Akció/kaland	Kapható
Tony Hawk's Pro Skater	Activision	Extrém Sport	Kapható
Virtua Tennis	Sega	Sport	Kapható
FIFA Football 2004	Electronic Arts	Sport	2003 December
MotoGP	THQ Wireless	Motor verseny	2003 December
NCAA® Football 2004	Electronic Arts	Sport	2003 December
Rayman® 3	Gameloft	Platform	2003 December
Red Faction	THQ Wireless	Akció	2003 December
Tom Clancy's Splinter Cell	Gameloft	Akció	2003 December
Marcel Desailly Pro Soccer	Gameloft	Sport	2004 első negyedév
Sega Rally Championship	Sega	Autóverseny	2004 első negyedév
Ashen	Nokia	Akció/kaland	2004 második negyedév
Operation Shadow	Nokia	Akció/kaland	2004 második negyedév
Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm	Gameloft	Akció	2004 második negyedév
Worms	THQ Wireless	Ügyességi	2004
Pathway to Glory	Nokia	-	2004
Requiem of Hell	Digital Red	-	2004
Tiger Woods PGA TOUR® 2004	Electronic Arts	Sport	2004
WWE	THQ Wireless	Sport	2004



Ez az a hely,
ahol a belső ívről
kifelé pattant...
FIFA 2004™ az N-Gage™ játékgépen. Igazi focirajongóknak készült, akik komolyan veszik a hivatalos engedélyeket, a részletes élethű játékot és a vezeték nélküli, többjátékos versengést. A FIFA Football 2004 egy igazán izgalmas és életszerű kihívás! n-gage.com
N-GAGE
NOKIA
bárhol
bárkivel
Copyright © 2003 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. © 2003 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA SPORTS és az EA SPORTS logó az Electronic Arts Inc. in védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalosan a FIFA által engedélyezett termék. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. A gyártás az Electronic Arts Inc. által engedélyezve. A játékosnevek és karakterek használatát a The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", nemzeti csapatok, klubok, és/vagy ligák engedélyezték. Minden említett termék, cégnév, márkanév és logó tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkája.

NOSZTALGURU



FADE TO BLACK, AVAGY FLASHBACK VEGYES ÉRZÉSEKKEL

MIÉRT NEM TÖBB AUTOMATIKUSAN A 3D, MINT A 2D?

A Delphine Studio az egyik legjobb fejlesztőcsapatnak számított a 90-es években. Olyan klasszikusnak számító programok fémjelezték többek között munkájukat, mint a Future Wars és Operation Stealth című sajátos humorú kalandjátékok. Ezeket követően vetettek szemet az akciójátékok piacára, és megjelentették a Flashback-et, mely máig etalonnak számít a PC-s, balról-jobbra sodródó platform-akciójátékok között. A program folytatásért kiáltott és ennek szerepét töltötte be a címben is szereplő Fade to Black. A végeredmény egy érdekes egyveleg lett, mely sikert aratott, de kultuszjátékká már nem tudott válni néhány olyan probléma következtében, melyekről szót ejtünk a későbbikben, de előbb lássuk a történetet. 2190-ben járunk. Az egész naprendszer egy gonosz idegen civilizáció markában van. Ők a Morph-ok, akik nevüknek megfelelően képesek minden formát felvenni, és ezzel a képességükkel visszaélni... Ennek köszönhetően és hatalmas technikai fölényükkel élve sikerült az emberiséget rabszolgasorba taszítani. Itt lép be a képbe régi ismerősünk, Conrad. Annak tudatában, hogy a Flashback történetében örökre véget vetett a Morph-fenyegetésnek a szülőbolygójuk elpusztításával, békésen hajózott vissza a Földre. Útközben azonban egy vonósugárba ütközött, és mire feleszmélhetett volna, már New Alcatrazban csücsült ítéletre várva. Szerencséje azonban most sem hagyta el, mivel összetalálkozott John O'Connorral, az emberi erők egyik vezetőjével. Nekik kettőjüknek kell megszökniük a börtönből és visszatérni a felkelés titkos támaszpontjára, a Shadow-ra.

A Fade to Black grafikai megjelenítése a Doom és a Flashback egyfajta keveréke volt. A főhőst kívülről szemlélhettük (a feje fölött/mögött ülve), és a karakter mozgatásakor vagy a nézet elforgatásakor a program a kamera mozgatásával megpróbálta a legjobb nézőpontot megtalálni. E mára igen népszerűvé vált és kiforrott megjelenítési technika egyik korai debütálásának tekinthető a Fade to Black, mely még magán viselte a gyerekbetegségeket, mint pl. a teljesen áttekinthetetlen nézetek, vagy egyidejű forgás és mozgás közben totálisan elvesztett kontroll a hős felett. A megjelenítéshez részben kapcsolódott a másik probléma: az irányítás, mely meglehetősen nehézkes, nyögvenyelős lett – ahhoz képest, hogy mennyi gombot kellett használni, elég korlátozottak voltak a lehetőségek: futás, lövöldözés és ellenfelek kémlelése az ajtókon és sarkokon túl. A játék hangulata kiváló volt, és a logikai feladványok színvonala a Fade to Blackben sem maradt el a cég korábbi játékaikban megszokottaktól, így a „Flashback 3D-be átültetett változata" is nagyon élvezetes játék lett a fent leírt frusztrációk ellenére is. A különbség csak annyi, hogy mindaddig, míg a Flashback-kel ma is szívesen elpötyögök egy keveset, ha kezem ügyébe kerül, addig a Fade to Black-nél nem érzek akkora késztetést, hogy leüljek a gép elé és játsszam vele, megelégszem a szép emlékek felemlegetésével ...

DISCWORLD

Rincewind, a varázsló. A név egybekötődik az egykoron legendás Psygnosis-csapattal, akik bár Amigán küzdötték fel magukat a hírnév létráján, de később PC-re is kiadtak több játékot, ami végső soron érthető lépés volt az akkoriban változó piacon. De a fura mágus története nem valami reflexeinket próbára tevő game volt, mint mondjuk a Shadow of the Beast, hanem egy igen jópofa kis kalandjáték, amely még a Guru tapasztalt tesztereit is megdolgoztatta szürkeállományszinten az 1995-ös évben. Érdekesség, hogy lemezekről installálható verziót is választhatott a drága CD-ROM-ra beruházni nem akaró játékos, csekély 15 darab 1,44-es hajlékonylemezt kellett ehhez. A Korongvilág nagy sikere több összetevőből került ki, amelyben az első mindenképp a kiváló univerzum Terry Pratchett tollából. Tőle olvashatták a népek azokban az időkben a Mágia színét, abban pedig a nem túl profi (na jó, kissé ügyefogyott), Rincewind (magyar fordításban Széltoló – a második résztől kezdve) nevű mágus és barátjának, a Poggyásznak érdekfeszítő és röhejes kalandjait.

A játék viszont – megjegyzem nagyon helyesen – nem a könyv feldolgozása volt, hanem egy teljesen új történet. A sztori szerint egy másik létsíkról megidézett sárkánnyal kívánja egy gonosz csoport aláásni az éppen aktuális politikai hatalom tekintélyét, ám a sárkány megjelenésével az egyetemi főmágusnak rögtön a kincsjut eszébe, ezért mindenképpen fel kívánja kutatni az ősgyík fészkét. Persze nem ő fogja vásárra vinni érte a bőrét, hanem Rincewindet bízza meg a feladattal, aki kapja a ládáját, és ezzel kezdetét veszi a sajátos humorral fűszerezett kaland, amely természetesen folyamatosan bonyolódik és szövevényesedik, ahogy haladunk benne előre. Az azóta sem változó alapok már ebben a játékban is megvoltak, vagyis beszélni kellett mindenkivel és használni/begyűjteni minél több tárgyat, valamint megoldani logikai feladatokat. A game viszont nem volt könnyű (mint már említettem), ugyanis nem az alapfokú nyelvvizsga anyagából válogatták ki a használt mondatokat, ráadásul rengeteg tárgy lehetett nálunk, és néha elég nyakatekert módon kellett ezeket hasznosítani. A beszélgetés sem volt egyértelmű, hiszen négy módon tehettük meg: normális hangnemben, üdvözölve, kérdezve, gúnyolódva és mérgesen. A grafika az akkori trendnek megfelelően 256 színű VGA felbontásban tombolt (vagy akkor már volt SVGA is talán?) egy elég kevés helyszínt tartalmazó világban, amelyet viszont valami négyszer kellett teljesíteni, hogy azért mégse legyen a játékidő két óra. Csúcs AdLib vagy SB kártyánkból pedig egész jól eltalált szinkronnal élvezhettük a történéseket, ami megint csak dobott a hangulaton, nem is keveset. Bevallom, elgondolkoztam a játék letöltésén nosztalgiázás szempontjából, de ezek a régi stuffok nem mindig szeretik a mostani „fejlett" vindózokat, ezért inkább fátyolos szemmel csak elnézegettem a régi képeket. A játék később a PC-userek körében elvakult gyűlölettel kezelt Sony PS és Dreamcast konzolokra is megjelent, ha jól tudom; tehát tényleg nem egy közepes szintű, elfeledni való anyagról szólt eme rövid kis visszaemlékezés...

M. D. Jon

SYSTEM SHOCK 2

A kulisszák mögé pillantó sorozatunk e havi részében minden idők egyik leginkább alulértékelt, sokak által elfeledett klasszikusa, a System Shock 2 fejlesztésének titkait osztjuk meg veletek.

A System Shock minden idők egyik legjobb játéka volt, forradalmi módon ötvözte a first person shooterek kivitelezését és játékmenetét az RPG-k karakterfejlődésével és történet-központúságával. Több mint meglepő, hogy a folytatást a világ legnagyobb játékkiadója egy tapasztalatlan, kis létszámú, elsőprojektes cégre bízta, akik csupán a fejlesztés utolsó hat hónapjában tudtak teljes létszámmal a játékon dolgozni...

A KEZDETEK

A legendás Looking Glass stúdió nemcsak remek játékairól (Ultima Underworld, System Shock, Thief...), de hihetetlen balszerencséjéről is híres volt játékiparszerte. Történetünk kezdetén, '96 végén Jonathan Chey, Ken Levine és Rob Fermier éppen kilépni kényszerültek az anyagi gondokkal küzdő fejlesztőcégtől, miután 18 havi munka után leállíttatták Voyager című Star Trek játékukat (mellesleg pedig óriásit bukott a boltokban a legutóbbi két produktumuk, a Terra Nova és a Brithish Open Championship Golf). Hőseink tehát új céget alapítottak, az Irrational Games-t. Persze az erős Looking Glass-kötelék megmaradt, így hozzáférést kaptak az ott készülő új motorhoz (a Thiefhez készülő Dark engine), és a System Shock jogainak megszerzése sem volt nehéz.

AMI JÓL MENT...

Tanulva a Looking Glass-os időkből, a csapat szokatlan fejlesztési modellt választott: a játék tartalmát, a játékmenetet igazították a rendelkezésre álló technológiához, nem fordítva, ahogyan általában a fejlesztőcégek csinálják (és a legtöbbjük bele is bukik abba, hogy a designerek álmaihoz próbálja igazítani a technológiát...). Mivel a csapat aránylag kis létszámú volt, nagyszerűen működött a „mindenki mindenbe beleszólhat" elv is, és meglepő módon a tűzzel-vassal betartott „mindent feláldozunk az időben történő megjelenés oltárán" törvény sem vált a játék kárára.

A csapat hamar ráébredt, hogy a rendelkezésre álló erőforrásokkal hiába is próbálnának a Quake, az Unreal vagy a Half-Life babérjaira törni; semmi értelme nem lenne még ijesztőbb szörnyekkel, még nagyobb fegyverekkel, vagy csillagászati poligonszámokkal és effektekkel megpróbálni lepipálni a konkurenseket. Nem többet, hanem okosabban kell dolgozni, mint a vetélytársak, és „olcsón" elkészíthető, de a játékmeneten, a hangulaton mégis sokat emelő elemekkel operálni. Jó példa az ilyen játékelemekre a System Shock helyszínéül szolgáló űrhajó biztonsági rendszere, amely a folyosókat pásztázó kamerákból állt. Ha a játékos beleesett egy kamera látómezejébe, az riadót fújt, és hamarosan szörnyek lepték el a hajó aktuális részét. Ez a kamerásdi izgalmas és változatos taktikai és hangulati elemet vitt a játékba, viszont minimális AI-programozással megoldható volt.

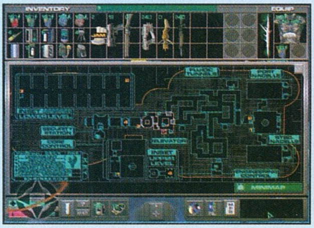
A System Shock 2 vérbeli kooperatív fejlesztés volt az Irrational és a Looking Glass között. Utóbbi adta az engine-t és a tesztereket, míg előbbinek a designnal, a játék kódjával és a grafikával kellett csak foglalkozni. Ilyen szempontból a párhuzamosan készülő engine-nek sokkal jobb volt dolgozni, mintha egyszerűen licenszelt volna a csapat egy kész, kiforrott motort, hiszen ha valamire szükség volt (egy új funkció vagy effekt a motorba, vagy akár csak némi magyarázat a működést illetően), csak át kellett szólni a szomszédba és már úton is volt a segítség. A Thief megjelenése után, a project utolsó hónapjaira pedig a teljes Looking Glass programozócsapat átült a SS2 fejlesztői közé, rengeteget segítve abban, hogy időre megjelenjen a játék.

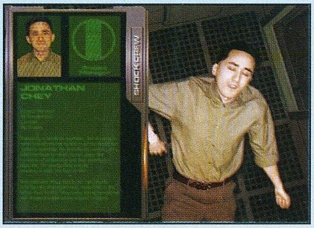
A játék megszületésében rengeteget segített, hogy a fejlesztők szabadon felhasználhatták nem csak a Dark engine-t, de az eredeti System Shockot is – sőt, a csapat egyik oszlopos tagja Rob Fermier, az eredeti játék vezető programozója volt. Ezzel együtt a játék talán legnagyobb érdeme, hogy nagyon jól sikerült eltalálni, melyek azok az elemek, amelyeket változtatás nélkül érdemes átemelni az első részből (pl. a történetmesélés módja e-maileken és elektronikus naplókon keresztül, az élő NPC-k hiánya, vagy a főellenség: a mesterséges intelligencia Shodan), és mit lehet úgy megújítani, hogy az emelje a játékélményt, de ne rongálja a hangulatot (a kezelőfelület, a környezet stílusa, a technikák, ahogyan a játékos manipulálni tudja a környezetét).

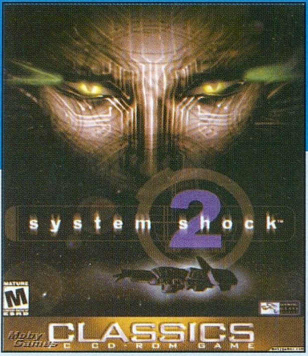
A csapat tapasztalatlansága és fiatalsága meglepő módon inkább jót tett a játéknak, mintsem akadályozta volna a fejlesztést. A társaságon belül nem voltak ego-háborúk, mindenki adott a másik véleményére – a rutin hiányát pedig a hihetetlen lelkesedés pótolta. Olyan szintű elkötelezettséget, és rajongást a készülő játék iránt, melyet az Irrational ifjú titánjai felmutattak, egy veterán, régi fejlesztőkből álló csapat semmiképpen nem tudott volna produkálni. A menedzsmentnek volt mersze bízni a lelkes csapatban (például nem szóltak bele felülről a grafikai stílus részleteibe, hagyták, hogy a grafikusok maguk jussanak egyezségre), és ez ezerszeresen meghálálta magát a kész játékban.

...ÉS AMI ROSSZUL

A fejlesztés során felmerülő problémák túlnyomó részének oka az volt, hogy az engine párhuzamosan készült a játékkal, így a csapat sosem tudott kész, letesztelt, stabil alapra építkezni.A legsúlyosabb gondokat a pályatervezés okozta. A Dark Editor roppant bonyolultsága nem túl felhasználóbarát kezeléssel párosult, így az újonnan felvett pályatervezőknek hetekbe, vagy akár egy hónapba telt, míg annyira beletanultak, hogy használható munkát tudtak kiadni a kezükből. A System Shock sokkal több tereptárgyat, paramétert és scriptet tartalmazott, mint a Thief, és ez sokkal több







hiányosságát hozta elő a szerkesztőprogramnak, mint a játék, amelyhez eredetileg készült. Mivel a System Shock 2-ben a játékos nem egymás után veszi sorra a pályákat, hanem tetszőleges sorrendben kóborolhat rajtuk, a pályák nehézségi fokát is nagyon bonyolult és hosszadalmas procedúra volt belőni. A pályaépítés gyorsítására egyfajta futószalagmódszert alkalmaztak a pályatervezők: egyvalaki megalkotta a pálya vázlatos felépítését, egy másik designer lepakolta a funkcionális tereptárgyakat, egy harmadik a csupán dekorációul szolgáló objektumokat, majd egy negyedik a fényforrásokkal, effektekkel és a tárgyak paramétereinek beállításával fejezte be a munkát. A gondot az jelentette, hogy az egyes munkafázisok határai nem voltak élesen meghúzva, és ez sok félreértést okozott a csapaton belül. Ráadásul a „futószalag” miatt az egyes pályáknak nem volt igazi gazdája, senki sem érezte a sajátjának őket, s a lelkesedés hiánya bizony rányomta a bélyegét a színvonalra. Mindezt tetézte, hogy a designereknek főként a Quake-ből és Unrealből származó pályaépítési tapasztalataik voltak, és hosszú időbe telt, míg ráéreztek a System Shock eltérő játékstílusára, és az ebből fakadó pályatervezési stílusára...

A Dark-engine leginstabilabb részének az animációs rendszer bizonyult, s ezt a problémát még tetézte a használt motion capture rendszer számtalan hibája. Ez végül ahhoz vezetett, hogy minden egyes animáció adatait kézzel kellett átfésülni, és kiszűrni belőle a hibákat. Ráadásul a cég, akitől az Irrational bérelte a motion capture berendezést, a projekt közben felszámolta ezt a tevékenységét. Így keményen meg kellett küzdeni azért is, hogy egyáltalán felvehessék az összes szükséges animációt a játékhoz, utólagos korrekcióra, újrafelvételre esély sem volt. A mocap hibája miatt elrontott halál-animációkat utólag kellett újra elkészíteni kézzel (az Irrational Games egyébként azóta is kizárólag kézi karakteranimációt használ a játékaiban).

Egyetlen esetben fordult elő, hogy a fejlesztők átlépték a maguk szabta határokat, az „a technológiáddal dolgozz, ne ellene!” elvet, ehhez pedig nem kevesebb kellett, mint minden idők legjobb számítógépes játékának, a Half-Life-nak megjelenése. A HL zseniális, egészen drámai hatású szkriptelt jeleneteinek hatására az irrationalos srácok is megpróbálták ilyen játék közbeni enginemozi részeket beletenni a System Shock 2-be. A Dark engine azonban nem rendelkezett az ehhez szükséges eszközökkel, az AI, az animációs rendszer egyszerűen nem erre volt kitalálva. Minden egyes jelenet megalkotása rémálomba illő mennyiségű hiba forrásává vált, s végül a szkriptelésre fordított energia töredéke jelent csak meg a játékban hangulati pluszként...

A projekt kezdetétől látszott, hogy a multiplayer móddal gondok lesznek. Sem az Irrationalnél, sem a Looking Glassnál nem volt senkinek különösebb tapasztalata hálózati játékok kódolásában, és a Dark-engine sem támogatta alapból a multiplayert. Ebből természetszerűleg adódott, hogy alaposan sikerült alábecsülni a multiplayer megvalósításához elegendő időt és energiát. A legnagyobb gond azonban nem ez volt, sokkal inkább az, hogy a játék sztoriközpontúságából adódóan a multiplayer erőltetett volt, nyűg a csapat nyakán, amelyhez az EA marketingesei ragaszkodtak. Kellő lelkesedés és ráfordított munkaerő (főleg a tesztelés nem volt elég) nélkül a multiplayer komponens végül nem is készült el időre, csupán néhány nappal a megjelenés után, letölthető patch formájában kapták meg a játékosok. Ahogy azt a fejlesztők előre sejtették, a több személyes kooperatív játékmód nem is hagyott mély nyomokat senkiben.

Végül a leggyakoribb probléma, melybe a kezdő játékfejlesztők hajlamosak belefutni: az Irrational mint cég egyszerre született és egyszerre élte gyermekbetegségeit az első játékukkal. A csapat három alapítója mind profi játékfejlesztő, de amatőr üzletember volt, akik sokkal szívesebben töltötték az idejüket a System Shock 2 készítésével, mint a céges adminisztrációval. Nemhogy tapasztalata, de ideje, és kedve sem volt a cégvezetőknek szerződésekkel, üzleti tárgyalásokkal, különféle költségvetésekkel, befektetőkkel foglalkozni. Ennek az lett az eredménye, hogy az Irrational a projekt utolsó hónapjaira csődközeli állapotba jutott. A túlélést a cég részvénytársasággá alakulása jelentette, és az, hogy a három alapító a projekt utolsó két hónapjára gyakorlatilag kivonult a játék fejlesztéséből, és kizárólag a céges ügyek rendbetételével, és a következő játékuk (a Freedom Force) szerződésének tető alá hozásával foglalkoztak.

UTÓSZÓ HELYETT

Bár a System Shock 2 nem lett kirobbanó anyagi siker, a sajtó dicshimnuszokat zengett róla. Talán egyetlen klasszikus játék folytatásában sem sikerült még ennyire jól elkapni annak eredeti hangulatát, és a hagyományokat megőrizve fejleszteni, új ötletekkel feldobni a játékmenetet. Az Irrational Games bemutatkozása sikeres volt és – bár ikertestvérük, a Looking Glass azóta elhullott mellőlük – azóta is remek játékokat tesznek le az asztalra. Szeretettel várjuk a Freedom Force vs. The Third Reich-et és a The Lostot!

Hancu

Köszönet Jonathan Chey-nek!

SYSTEM SHOCK 2 - NÉVJEGY

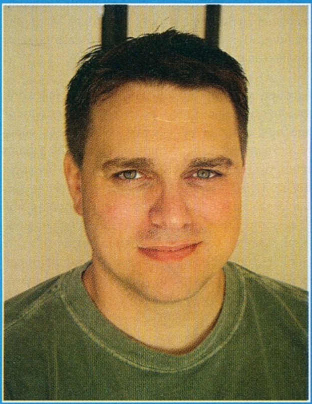
Fejlesztő: Irrational Games
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztők száma: 15 + 10 külsős
A fejlesztés költsége: 1,7 millió dollár
A fejlesztés ideje: 18 hónap
A megjelenés dátuma: 1999. augusztus 22.
A fejlesztéshez használt hardverek: PII-200 MHz-től 500 MHz-ig, Voodoo 2 és TNT grafikus kártyák, Silicon Graphics Indigo munkaállomások
A fejlesztéshez használt szoftverek: Windows 95/98, Visual C++ 5.0, 3D Studio Max, Adobe Photoshop, Alias|Wavefront Power Animator, Filemaker Pro
Felhasznált technológiák: DirectX, Adaptive Optics 8 motion capture rendszer
Értékelések a világsajtóból: GameSpot 95%, PC Gamer 95%, IGN 90%, PC Gameplay 90%, PC Gameworld 94%, minden idők legjobb játékai listán 22. helyezés a PC Gamer olvasói szavazásán

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Nem is tudom, hogy lehet, hogy a lassan kétéves sorozatunkban még nem kerítettünk sort mostani sztárvendégünkre, hiszen nem egyszer megrengette már a világot innovatív játékaival – vagy azzal, hogy a legnagyobb világsikereinek helyszínéről is képes gondolkodás nélkül lelépni, ha nem engedik kibontakozni a kreativitását...

A LÁZADÓ: CHRIS TAYLOR

A kanadai angol Chris Taylor egészen apró gyerekkorától vonzódott mindenféle technikai dologhoz, otthon folyton barkácsolt, az iskolában pedig egy kalapnyi tudományos díjat nyert. Amikor 14 éves korában kapott egy TRS-80 számítógépet, minden energiáját és szabad percét a programozásba ölte (plusz régi mainframe gépek alkatrészeiből épített egyedi számítógépekkel kereskedett). 17 évesen már profi programozó volt, kisebb-nagyobb helyi cégeknek írt nyilvántartó és adatbázis-kezelő szoftvereket. Chris egyetem helyett úgy gondolta, programozói tudásával biztosan tud szerezni valami jó állást – de hónapokba telt, mire neki tetszőt talált (időközben egy műanyag szennyvízelvezető csöveket gyártó cégnél dolgozott futószalag mellett, ki is rúgták, amikor lázadozni kezdett az unalmas munka és a vérlázítóan alacsony bér ellen). A hirdetés évi 40.000 dollárt ígért a vancouveri Distinctive Software játékfejlesztő cégnél (a cég neve ma Electronic Arts Canada...), ahová Chris úgy ment be, hogy "bármire hajlandó vagyok, csak baseball játékot ne kelljen írnom." Hősünk első játéka a Distinctive-nél '89-ben a Hardball című baseball játék volt. Aztán a Triple Play, újabb baseball, mindez az eredetileg ajánlott pénz alig feléért, 24.000-ért. Kisebb kitérők (a Test Drive 2, a 4D Boxing) után újabb baseball, a Virtual Stadium következett. Bár ezek a játékok mind sikeresek voltak (a 4D Boxing rengeteg díjat nyert, és igazi úttörő volt a 3D megjelenítés és a motion capture animáció terén), a cégnél lehúzott ötödik év után Chris egyre inkább úgy érezte, a műanyaggyárból egy újabb futószalag mellé került a ... és elkezdett egy saját játékon dolgozni szabadidejében. A V-Man egy szuperhősös akció-kalandjáték lett volna, amelynek főhőse, Virtual Man bekalandozza a világot, RAM chipekből szerzi az energiáját, és ROM chipekből a különleges képességeit. Sikerült is az ötletet „eladni" a Distinctive fejeseinek, de tíz hónap után leállították a fejlesztést egy újabb baseball játék kedvéért. Ez már sok volt Chrisnek. Ráadásul időközben megjelent a Command & Conquer, amelyben minden benne volt, amit ő szeretett volna az álom-játékába: izgalom, újszerűség, hatalmas csaták, túláradó adrenalin. Chris tudta, mit kell tennie: továbblépni a C&C által megkezdett úton, és megcsinálni ugyanezt, csak jobban: 3D-ben, légi és vízi csatákkal, sokkal több egységtípussal, sokkal jobb AI-val és irányítással!



Cavedog. Miután a Distinctive berkein belül hiába próbálkozott az ötletével, '95 decemberében hősünk úgy döntött, máshol próbálkozik. Felhívta Shelley Dayt, aki a legendás Ron Gilberttel (Maniac Mansion, Monkey Island stb.) éppen új fejlesztőcéget alapított, és akit Chris még a Test Drive 2 producereként ismert meg. Egyetlen közös vacsora kellett hozzá, hogy emberünk meggyőzze a két veteránt: a C&C-t lepipáló szuperjátékot fog készíteni. Másnap Chris eladta a lakását, autóját, és családot-otthont hátrahagyva, egy szál bőrönddel felszállt a Seattle-be tartó repülőgépre, hogy új életet kezdjen. Gilbert új – egyelőre névtelen – csapatának hónapokig Chris volt az egyetlen tagja, aki éjt nappallá téve dolgozott a real-time stratégiai játékban még sosem látott technológián: a 3D-s terepet és egységeket megjelenítő grafikus engine-en. '96 áprilisában bővült a csapat két főre: a projektvezető (és sokáig egyetlen) grafikusa Clayton Clauzlaric, squaresoftos veterán lett. Lassan kezdett kibontakozni a játék (aminek munkacíme ekkor még mindig The Really Cool Wargame, vagyis „Az Igazán Király Háborús Játék" volt), Chris az erőforrás-gazdálkodást a soha el nem készült V-Man ötlete alapján két nyersanyagra, az energiára és a fémre alapozta, melyekhez a játékos többféleképpen is hozzájuthatott. Az év vége felé a csapat létszáma duzzadni kezdett, olyan nevek érkeztek, mint a világ legismertebb játék-zeneszerzője, Jeremy Soule; a hálózatprogramozó-specialista Rick Lambright (később az új generációs LithTech engine-ek atyjaként lett ismert); és a FIFA-sorozaton és különféle SquareSoft RPG-ken edződött lengyel származású AI-programozó Bartosz Kijanka. Amikor '97 elején Gilbert és Shelley eladta az egész céget a Doom és a Quake sikerével meggazdagodott GT Interactive kiadónak, az időközben Cavedog nevet felvett csapatban már harminc fejlesztő dolgozott a Total Annihilation címre keresztelt játékon. A kiadó maximálisan megbízott a csapatban, semmibe nem szólt bele, csak annyit kért, az év szeptemberére mindenképpen jelenjen meg a játék. A sajtónak és rajta keresztül a nagyvilágnak '97 tavaszán mutatkozott be a játék. Ron és Chris zseniális ötletekkel álltak elő a beharangozást illetően is: animált screenshotokat tettek ki a netre, amelyek nagyon jól megmutatták, miben lesz több

"Chris maga a természet őssereje! Lezavar egy kőkemény üzleti megbeszélést, megold neked egy programozási problémát, amivel már két napja küzdesz, közben vicceket mesél a többiek szórakoztatására, és átsegíti az öreg néniket az úton - mindezt öt perc leforgása alatt. Ő a legkeményebben dolgozó és legenergikusabb ember, akit valaha ismertem..." – ismeretlen programozó Chris Taylorról

a játék az akkortájt gombamódra szaporodó C&C klónoknál. A játék újsághirdetései is egyetlen hatalmas screenshotot mutattak, amelyen jól látható volt a 3D-terep, a rengeteg féle egység, a hatalmas, dinamikus csaták lehetősége. A játék végül '97. szeptember 19-én, egyetlen nap csúszás nélkül jelent meg 14 országban, három nyelven – és természetesen azonnal óriási sikert aratott. Még javában felfutóban volt a Total Annihilation-láz, amikor Chrisék rátettek még egy lapáttal, beindították a Battle.nethez hasonló Boneyards internetes TA-szervert és kéthetente elkezdték a weboldalukra kirakosgatni az ingyenesen letölthető új TA-egységeket. Bár a játéknak akadtak gondjai (főleg a történet volt gyengécske, és ebből adódóan néha a hangulat hibádzott), a zseniális játékrendszer, az AI és a 3D nyújtotta újdonságok megtették a magukét: a Total Annihilation több, mint 50 Év Játéka díjat zsebelt be a világsajtótól, sőt, a mértékadó PC Gamer '98-ban minden idők legjobb PC-s játékának kiáltotta ki. A játék kereskedelmi fogadtatása is szépen alakult, bár a '98 tavaszán kitörő StarCraft-láz mintha elvágta volna a további TA-eladásokat, a világszerte elfogyott példányok mutatója ekkor már bőven félmillió fölött járt. Úgy tűnt, Chris Taylor és a Cavedog készen áll a mennybemenetelre, a cégnél négy új játék fejlesztése kezdődött meg, plusz egy kiegészítő lemez a TA-hoz – és ebben az eufórikus hangulatban, '98 februárjában Chris csendben kilépett a cégtől. Az okokról máig mindenki hallgat, homályos célzásokból, interjúkban elejtett megjegyzésekből azonban arra lehet következtetni, hogy anyagi természetű nézeteltérések és Chris idegenkedése egy gyors TA-folytatástól lehettek a háttérben.

Gas Powered Chris és a TA-csapat „kemény magja" Seattle-ből Kirklandbe tette át a székhelyét (a Valve szomszédságába), és Gas Powered Games néven alapítottak új céget (annak ellenére, hogy állítólag Chris régi barátja, Alex Garden sokáig hívta őt vissza Kanadába, a Relic-hez). A csapathoz csatlakozott jó pár tehetséges fiatal a Total Annihilation mod-közösségből, valamint néhány vérbeli veterán fejlesztő, mint Neal Hallford sztoriíró-designer (Might & Magic 3, Betrayal at Krondor), vagy Scott Bilas programozó (Gabriel Knight-sorozat). A Gas Powered első játékaként mindenki általános meglepetésére egy RPG-t jelentettek be, ráadásul a Microsoft gondozásában, akik akkoriban az első Age of Empiresszel még éppen hogy csak kezdték megszerezni a játékosok bizalmát. (Időközben a Cavedog nagyon csúnya mélyrepülésen ment keresztül, a Clauzlaric vezetésével készült fantasy TA-folytatás, a Kingdoms megbukott, míg az Amen című FPS, a Good & Evil istenjáték, és az Elysium folytatásos kalandjáték fejlesztését leállítani voltak kénytelenek.)

A Diablo-verőnek beharagozott játék, a Dungeon Siege fejlesztése nagyon nyögvenyelősen indult. Mivel a TA-hoz hasonlóan minél nyitottabb, felhasználó- és mod-barátabb módon akarta Chris megalkotni a játékot, csaknem egy évig kizárólag a játék készítéséhez szükséges szoftvereken dolgozott a csapat (a Skrit szkriptnyelv, a világot töltögetés nélkül megjelenítő 3D-engine, a pályaszerkesztő program stb.). Időközben a játékot át kellett írni OpenGL-ről Direct3D-re, a reménytelenül hibás saját készítésű animációs rendszerről a 3D Studio hasonló szisztémájára, többször át kellett írni az ütközésvizsgálati, útkereső és LOD-algoritmusokat, a fény-árnyék kezelő rendszert... tulajdonképpen nem is volt olyan része a programnak, ami ne esett volna többszöri újraírás áldozatául. A játék végül csaknem négy éves fejlesztés után jelent meg, és annak ellenére hatalmas siker lett, hogy egy kicsit sikerült neki két szék között a pad alá esnie: Diablo-klónnak túl összetett, "komoly" RPG-nek túl akcióközpontú volt. A felhasználóbarát felépítésben viszont új etalont sikerült felállítani: a Neverwinter Nights mellett a Dungeon Siege a mai napig a legtöbb házi kiegészítéssel, kalandmodullal rendelkező RPG.

A "kötelező" kiegészítőt Chrisék kiadták egy külsős cégnek (a kiegészítő-specialista Mad Doc Software gondozásában a napokban jelent meg a Legend of Aranna), hogy teljes erőbedobással tudjanak a Dungeon Siege 2-re koncentrálni. Az idei E3-on bemutatott előzetes igencsak felcsigázta a kedélyeket – Chris Taylor jövőre ismét megmutatja, mitől döglik a légy!

Hancu

GONDOLATÉBRESZTŐ

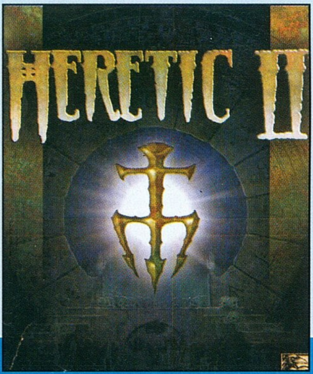
Sokszor említettük már a PC Guru hasábjain, hogy a játékpiac és a filmipar üzleti szabályai, trendjei mennyire hasonlítanak egymásra, és hogy mennyire hasonló csapdahelyzeteket teremtenek maguknak a piaci szereplők – a filmek és a játékok növekedő költségei között is egyértelmű párhuzamokat vehetünk észre. A most következőknek viszonylag komoly forrásai vannak: Greg Costykian veterán játéktervező, -menedzser és -újságíró néhány cikke, valamint a gamestudies.org (ajánlom mindenki figyelmébe ezt a címet, roppant érdekes esszék találhatók rajta) és egyéb, a játékipart monitorozó honlapok. Ennek ellenére a múlt és a jelen jelenségeit a jövőre vetíteni színtiszta spekuláció – hiszen feltételezi, hogy minden most adott körülmény megmarad a jövőben is –, ezért kéretik az alábbiakat fenntartásokkal olvasni, amolyan (nahát!) gondolatébresztő gyanánt.

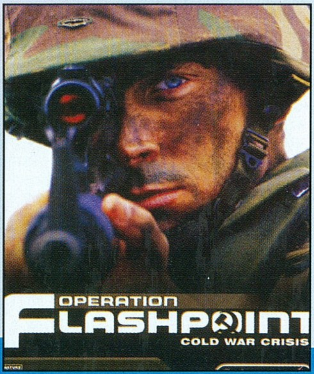
EGÉRBŐL MAMUT

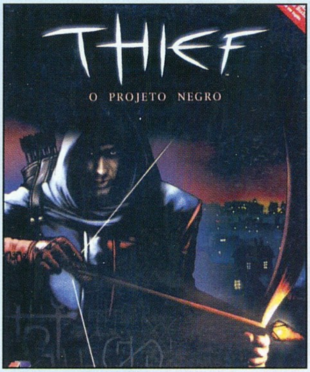
Mint mindig, a játékipar bimbózásánál kezdem a fejtegetést, és ismét nosztalgikus sóhajjal említem meg a nyolcvanas évek elejét, amikor lelkes amatőrök és egy-kétfős „cégek" mozgatták a piacot. Az volt a játékkészítés talán legszebb korszaka, a teljes esélyegyenlőségé, amikor egy tehetséges fiatalember a semmiből összeprogramozhatott magának mondjuk a Cybernoiddal egy Ferrari Testarossát. A tehetséges fiatalemberek összeálltak, kisebb kiadókká alakultak, majd ahogy egyre inkább iparszerűvé vált a számítógépes játékok gyártása, elkezdődtek a cégfúziók és megjelentek a nagy-, majd óriásvállalatok – ismerős történet. Az sem meglepő, hogy a piac telítetté válásával a nagyok elkezdték megeszegetni a kicsiket, és egyre kiélezettebbé vált a konkurenciaharc. Ma pedig minden kiadó óriási küzdelmet folytat, hogy megkapja a maga szeletét a tortából – időközben azonban az is kiderült, hogy ezt a tortát évről évre egyre drágább megsütni.

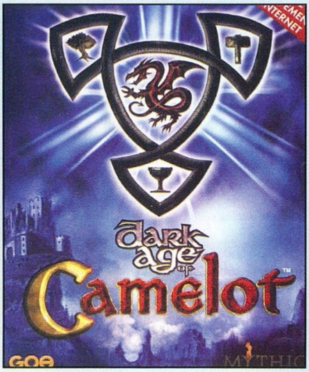
DRÁÁÁGASZÁG

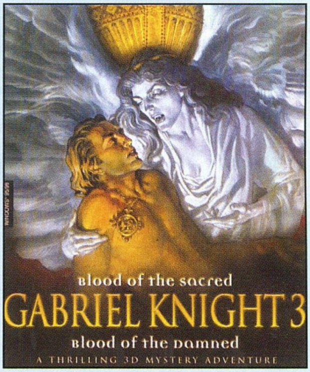
Az iparszerűvé válást nemcsak a reménybeli profit motiválta, hanem a technikai fejlődés is szükségszerűvé tette – sőt, az gyorsította fel igazán a folyamatot. Mert míg a hőskorban elég volt egy vagy két jó munkásember, hogy összedobjon egy bestsellert, addig később már egyre népesebb csapatok kellettek a minőségi munkához. A Doom egy szintjét pár nap alatt megtervezték Carmackék, de a Doom III egy pályájához hónapokban mérhető tervezői munkára van szükség. És ez a cikkben taglalt probléma gyökere: elképesztő módon, elemzők szerint exponenciálisan nőnek a fejlesztői költségek. Bizonyos kiadások – elsősorban hardverköltségek – ugyan csökkennek, de az új technológiákat csak több fejlesztővel és fejlesztési idővel lehet kihasználni, ami rengeteg pénzt jelent. Ráadásul az egyre nagyobb tudású hardverek egyre magasabbra teszik a mércét (ez folyamatosan növekvő fejlesztési költségeket jelent), ezért a játékipar most iszonyatos nyomás alatt van: a cégeknek be kell vállalniuk a nagy költségversenyt (melyet eleve csak nagy kiadók tudnak megtenni), különben nem férnek oda az említett tortához. A költségekkel együtt a bevételek is nőnek, ahogy az új játékmédiumoknak köszönhetően egyre szélesedik a játékosok tábora – ez a növekvés azonban nem exponenciális, sőt, lineárisnak is csak jóindulattal mondható: ezért az eladások nem enyhítik az ipar baját. A kiadók nem győzik pénzzel, egyre kevesebb játékot adnak ki (néha az is előfordul, hogy közvetlenül a megjelenés előtt lőnek le egy projektet, hogy legalább a marketingköltségeket ne bukják el), egyre inkább a biztonságra mennek (sikeres játékok folytatásait vagy brandeket – Harry Potter, Star Wars stb. – dolgoznak fel), és reménykednek abban, hogy ők lesznek azok a szerencsések, akiknél néhány sikeres program elviszi a hátán a többi néhány tucat veszteségét (merthogy ilyen rossz arányokkal kell számolni a játékpiacon). Kialakult ugyanaz a helyzet, ami korábban a film-, sőt, a zeneiparban is: amíg alapjaiban nem változik meg a











piac (márpedig a régi üzleti modellektől nehezen válnak meg és nem szívesen kockáztatnak a kiadók valami új kedvéért – lásd a modokkal szembeni kezdeti bizalmatlanságot), addig nem várhatunk érezhető javulást.

VALAMI KÉSZÜL

Az átalakulás már elkezdődött, csak éppen nagyon lassan és több úton. Mindenekelőtt – mint azt egy korábbi, a játékpiac jövőjével foglalkozó Gondolatébresztőben jeleztem – a kisebb kiadók háza táján megindult a játékok online terjesztése, ami elég radikális üzleti modell ahhoz, hogy sikeres legyen, és előbb-utóbb a nagyobbaknak is érdemes legyen vele foglalkozni (lásd az Atari Kazaa-akcióját a Temple of Elemenetal Evil kapcsán). A boltok polcain a nagy nevek elveszik a helyet a kisebbek elől, így a középkategóriás játékok forgalmazási alternatívája lehet ez a módszer.

Aztán némi javulást hozhat a kiadóknak (bár ezzel csak elodáznák a problémát), ha – szintén egy pár hónappal ezelőtti Gondolatébresztő témája volt – az eddig stabil PC-s játékárak picit emelkednek. Fejlesztői szempontból költséget lehet megtakarítani azzal, ha a kiadó olcsóbb országba viszi a fejlesztést (ez kisebb nevek esetében jellemző csak), és a modok felé való általánosabb nyitás is lehetséges út (legutóbb a BF 1942 Desert Combat modja aratott zajos sikert). Sok reményt fűznek bizonyos folyamatok automatizálásához, amelyekkel drága emberi munkát lehetne kiváltani (egész intelligens világtervező rutinok léteznek már), a licenszelt toolok, engine-ek pedig már bevált módszernek számítanak (bár ha elég sokan használnak például egy grafikus motort, nagyon hasonló játékok születhetnek). A játékválaszték is megváltozhat: még dominánsabbak lehetnek a kevert műfajú játékok (mivel szélesebb potenciális vevőkörhöz szólnak) és csökkenhet a hardcore játékok száma (ugyanezért). Végül, a független fejlesztők, vagyis az „indie"-k is hozzájárulhatnak a nagy változásokhoz.

INDEPENDENT JONES ÉS A JÁTÉKPIAC FOSZTOGATÓI

Független fejlesztőnek lenni most nem leányálom. Vegetálni a nagyok árnyékában, szerződésről szerződésre élve üzleteket felhajtani, új utakat keresve (az online terjesztést is indie-k kezdeményezték), a piaci forradalmat már túl régóta várva nem számíthat sok jóra a független fejlesztő. Nem csoda, hogy inkább a kézikonzolos és mobilos piacon találhatók meg nagy számban, hiszen jóval kevesebb költséggel és rövidebb idő alatt készíthetnek játékokat (kicsit olyanok, mint a B-filmesek, csak ők B-játékokat gyártanak). Viszont a számuk egyre nő, egyre jelentősebb erőt képeznek, összetartanak, és bennük megvan még az, ami valaha az egész játékiparra jellemző volt, viszont a nagy kiadókból mára kiveszett: az eredetiségre való törekvés. A függetlenekkel számolni kell, ezt a filmipar is megmutatta (legutóbb a Bazi nagy görög lagzi szégyenítette meg több százmilliós nyereséggel a nagy stúdiókat). Amint elég erősek lesznek, és amint a játékosok eléggé megcsömörlenek az egy kaptafára készült, egyre kevesebb igazi újdonsággal szolgáló játékoktól, eljön az indie-k ideje.

Hogy ez mikor lesz, nem tudni. Vannak, akik a lassú változásra esküsznek, más elemzők szerint elég lenne néhány jól sikerült független név, és megindulna a lavina. Abban viszont szinte mindenki egyetért, hogy a piac reformálásában a függetlenek kulcsszerepet játszanak majd. Csak győzzük kivárni.

Stöki

SOK MAROKNYI DOLLÁRÉRT

„Jelenleg körülbelül 35 ember, két év, és 3.5-7 millió dollár szükséges ahhoz, hogy igazán nívós játékot alkossunk" – nyilatkozta nemrég az Electronic Arts egyik nagykutyája. Jeff Anderson, a Középföldén alapuló Middle Earth Online felelős kiadója szerint nyolc számjegyű összeg szükséges ahhoz, hogy be lehessen törni a MMORPG-k piacára. Őrületes számok ezek, és csak nőnek. A Toonstruck a maga 6 milliójával anno rettenetesen nagy bukásnak számított, a Virgin Interactive vesztének egyik okát láttuk benne. Most 6 millió az EA-nál egy AA-játék standard költségvetése, mint látjuk. Állítólag az 1990-es Wing Commander volt az első olyan játék, amely 1 millió dollárba került, a Final Fantasy VII-nek pedig már csak a főcímdaláért fizettek ennyit. És ha már Final Fantasy: a X. rész 23, a XI. 40 millióba fájt a Squaresoftnak. 25 millióba került a Sims Online, de az Enter the Matrix költségei is 20 misi felett voltak. De lehet jó játékot fejleszteni még 1 millióból (sőt, kevesebből is – a Sudden Strike állítólag 100000-ből megállt), és persze el is lehet szállni – lásd az alábbi táblázatot.

Játék	Költség (millió dollár)	Fejlesztők száma (a = alkalmazott, sz = szerződéses)	Fejlesztési idő (év)
Toonstruck (1996)	6 (más forrás szerint 9.3)	250, vegyesen	2.5
Thief: The Dark Project (1998)	3	19 a + néhány sz	2.5
Heretic 2 (1998)	1-1.5	kb. 30, a és sz vegyesen	11 hó
Gabriel Knight 3 (1999)	Eredetileg 2 alatt, végül 4.2	Átlagosan 20, összesen több mint 45 a	3
Unreal Tournament (1999)	2	16 a	1.5
System Shock 2 (1999)	1.7	15 a + 10-15 sz	1.5
Daikatana (2000)	30	(gyakorlatilag Romero elitizmusa került ennyibe)	
Legacy Online (2000)	1.6	8 a	3
Vampire: the Masquerade	1.8	12 a +8 sz	2
Diablo II (2000)	6 (más forrás szerint 9)	40 a	3
Black & White (2001)	5.7	25 a + 3 sz	3.1
Tropico (2001)	1.5	10 a +1 sz	2
Operation Flashpoint (2001)	0.6	10 + 3	4+
Dark Age of Camelot (2001)	2.5	25 a + 5 sz	1.5

SIMS BUSTIN' OUT

Alig egy évvel ezelőtt jelent meg a konzolokra minden idők legsikeresebb PC-s játéka, a The Sims, és bár némi sikert elkönyvelhetett ez a verzió is, de a nagy elődét messze nem sikerült megismételni, amihez valószínűleg az is hozzájárult, hogy a konzolokon nem lehet kiegészítőkkel ugyanúgy elárasztani a piacot, mint PC-n.

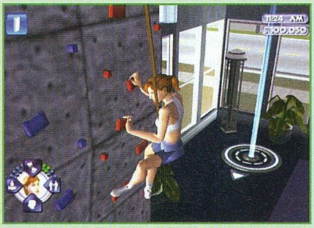
A mérsékelt siker ellenére az idei E3-on bemutatták az újabb konzolos Sims-et, amely nem teljes mértékben a Sims 2 konzolos megjelenése lesz, viszont annak számos technológiai újítása itt is megjelenik, például a 3D-s grafika, és a valós idejű árnyékszámítás.
Cserébe viszont számos téren fejlesztettek az első megjelenés óta, például már nem csak kis házunk falai között tengethetjük életünket, hanem körülnézhetünk a város utcáin is.

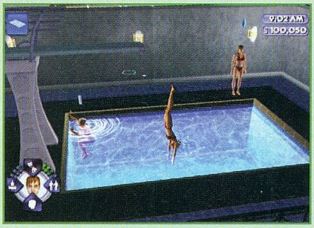
A készítők sajátos rendszerrel oldották meg, hogy ne álljon minden a rendelkezésünkre rögtön a játék elején, így mindig legyen elég felfedeznivaló. Például Simünk egy csomó mindent eltanulhat a játékban szereplő nem-játékos karakterektől, akikkel a városi barangolásai során találkozhat. Ha például egy kevésbé jól nevelt NPC egyszer az arcunkba böfög, akkor kedves Simünk rádöbben, hogy ilyet is lehet, és ettől kezdve ez megjelenik a mi lehetőségeink között is. Ugyanígy tehetünk szert a franciacsók, a törülköző-csattogtatás és a Michael Jackson-féle holdjárás képességeire is.

Hasonló rendszerben kell majd tudomást szereznünk a különböző meglátogatható helyszínekről (ahol persze újabb NPC-kel találkozunk, akik újabb dolgokat „tanítanak", stb.). Ezek sora nagyban függ a választott hivatásunktól is, például a katonai pályára lépve egy idő után eljutunk az „Octagon"-nak nevezett katonai főhadiszállásra, míg mondjuk gengszterként messziről elkerüljük ezt a helyet, viszont remek kis éjszakai lokál címével lehetünk gazdagabbak egy beszélgetés során.

Apropó foglalkozások: az eddigi információk szerint legalább hét lesz belőlük, tíz fejlődési szinttel. Pályaválasztásnál érdemes figyelni, hogy milyen tulajdonságokat választottunk Simünk számára a karaktergenerálásnál, mert bizonyos képességek és foglalkozások nem férnek meg egymással hosszú távon. Például egy befelé forduló és nem túl aktív karakter a mozisztár pályán minden nehézség nélkül eljuthat az ugráló állatfigura szerepéig, de tovább már nem nagyon, mint ahogy a nem túl sportos, de barátságos karakter meg nem éppen rendőrnek való.

Járműveket ezúttal is használunk majd a könnyebb közlekedés érdekében. Amíg csóró kis Simünk el nem kezd felmászni a ranglétrán, addig be kell érnie egy rollerrel, de később majd jönnek a nagyobb, tekintélyesebb autók.
Különösen érdekes a multiplayer mód, ami egy Sims-ben első hallásra igen furcsának tűnhet. Ez jelen helyzetben egy osztott képernyős megoldást jelent, ahol a két játékos ugyanúgy éli az életét, mint egyedül, de a cselekedeteik hatással lesznek a másik játékosra. És azt persze mindenki maga dönti el, hogy segít-e a másiknak, vagy inkább ott tesz keresztbe neki, ahol tud.

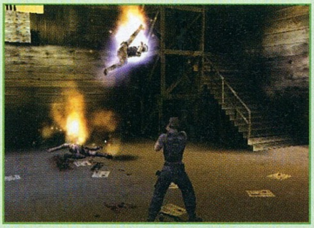




PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

A Psi-Ops név még azoknak sem lehet túl ismerős, akik úgy általánosságban nyomon követik az Xbox-os játékokról szóló híradásokat, aminek egészen egyszerű a magyarázata, ugyanis egészen a legutóbbi időkig ESPionage néven hivatkoztak rá az avatottabb kollégák.
Bár a Midway nevű kiadót meglehetősen ritkán társítjuk az újító ötletekkel teli játékokkal, ezúttal viszont tegyük félre előítéleteinket, mert a Psi-Ops egész kellemes darabnak ígérkezik.
A történet a pszionikus kormányzati szervezetek világában játszódik, ahol is Nick Scyer nevű vérprofi ügynök szerepébe kell majd beleélnünk magunkat. A változatosság kedvéért már rögtön a történések legelején kisütik hősünk agyát, így máris előttünk a fejlődési pálya, mi segíthetünk, hogy Nick újra használni tudja az összes pszionikus képességét, és persze eközben, csak úgy mellékesen, meg is mentjük a világot az aktuális főgonosztól.
Az egész agymosás mizériára azért volt szükség, hogy hősünk észrevétlenül bejuthasson egy ellenséges főhadiszállásra, ahol szintén nagyüzemben űzik a mentális huncutkodásokat. És miközben azon ügyködünk, hogy Nicket minél kevésbé kapja el az ellenség, egyre több és hasznosabb pszionikus képesség birtokába jutunk. Ezek között van a telekinézis (vagyis tárgyak mozgatása) vagy a pirokinézis, amelynek segítségével tűzet gyújthatunk gyufa nélkül is, de leszívhatjuk az ellenfél emberéinek agyi energiáját, vagy belebújhatunk az agyukba is, sőt még az emberi szem számára láthatatlan szellemvilágba is betekinthetünk. Persze a legtöbb izgalom ezen képességek kombinálásából ered. Például az ellenfél egyik katonáját felemelhetjük a levegőbe, majd miután a másik kezünkben tartott puskából megtöltöttük ólommal, hozzávághatjuk az ellenfelek egy csoportjához és az összedőlt csapatra ráküldhetünk egy tűzfalat.

A külsőségeket tekintve nem kell szégyenkezniük a készítőknek, a grafika szép tiszta, számos különleges fényeffekttel megspékelve. A hangzásra sem lehet egy rossz szavunk sem, ráadásul az Xbox-verzióban különlegesség lesz a Dolby Digital 5.1, viszont Live-támogatásról egyelőre még nem tudunk. A megjelenést körülbelül jövő márciusra várhatjuk.



Computer Panoráma DVD-melléklettel

Megrendelhető:
Computer Panoráma Kiadói Kft., 1091 Budapest, Üllői út 25.
Internet: www.computerpanorama.hu/megrendeles
E-mail: megrendeles@cpanorama.hu
Telefon: 456-6964, fax: 456-6970

VICE CITY EZ MEG AZ

Hali!

A Vice Cityvel lenne egy kisebb problémám. A Sun Shine Auto Club-nál megcsináltam három táblát, de az utolsónál elakadtam. Nem találok egyetlen egy autót, név szerint a Caddy-t. Légyszi küldj egy képet róla, vagy írd meg hol lehet találni, ha van meghatározott helye. Ha van rá lehetőség rakj be az újságba. Előre is köszi a segítséget:
SaPi

Szia
No akkor fogjunk neki e havi Vice City help-rovatunknak. Íme a Caddy, vagyis a golfautó. Leginkább a golfpályákon, vagy közvetlen környezetében találkozhatsz vele.
JuliuS

Hello
Lenne egy megoldásom, miszerint a Vice City-ben a statisztikák közt lévő "Fishes Fed" azt jelenti, hogy hányszor estél vízbe, nem pedig a kihorgászott halak számát. Remélem alapvető problémát orvosoltam, mely álmatlan éjszakákat okozott sok embernek. (Ha már elkéstem, bocs)
Petke

Oh yeah, megoldódott a NAGY KÉRDÉS. Gratulálok!
JuliuS

Helló Guru!
Légyszi segítsetek most tartok a Gta Vice City-ben az autókereskedéses küldetésnél és nem találok 3 autót:

Idaho, Esperanto, Blista Compact! Légyszi rakjátok be a Guruba a képeket!
Köszi
Tommy

Nohát azért ennyire már ne legyünk lusták, három teljesen hétköznapi autóról van szó... na jó, utoljára!

JuliuS

Kedves PcGuru szerkesztőség!

1. A GTA Vice City-ben meguntam az autókat, nincs valami hely, ahonnan le tudnék tölteni ?
2. Ha letöltöttem mit csináljak vele.(milyen fájlba másoljam be a letöltött kocsikat)

Előre is kössz!
TODA

Számtalan hely van, ahol le tudsz autókat tölteni. A legnagyobb durranás az úgynevezett Modern mod, amely napjaink sportautóira cseréli le a kínálatot. Letölteni például innen tudod: http://www.modernmod.net /gta_vc_modern_mod_alpha_version!.zip

Azonban felhívnám a figyelmedet, hogy méretileg kissé elszálltak a készítők, így az egész miskulancia több mint 350 MB-ot kóstál.

Ennyit ebben a hónapban a Vice Cityről.

Bye
JuliuS

JEDI ACADEMY

Hello

Mit kell csinálni a jedy academyben amikor egy mutáns rádtámad?
légyszi tegyétek be az ujságba mert ez tényleg mentőöv lenne!
Kir az ujság!!!
alexy

Szia

Gondolom a mutáns alatt a második rancort érted. Ott egy jó ideig nincs más dolgod, mint rohanni, menekülni előle, miközben néhány jedi próbál megakadályozni ebben. Velük ne nagyon állj le harcolni, a rancor majd elintézi helyetted őket. Mikor a negyedik terembe érsz, látni fogsz egy nagy futószallagot. Oda csald be őkelmét, majd force speed-el rohanj fel a vezérlőterembe, és kapcsold be a gyártósort. Ennek következtében egy nagy láda fog elindulni a szallagon, ami beszorítja, és odapaszírozza a rancort az erőtérhez. Nem egyszerű küldetés.
bye
JuliuS

CSALÁSOK

UFO: AFTERMATH

A csalások engedélyezésének első lépése, hogy egy editorral a játék könyvtárában található config.cfg file-ban írjátok be az alábbi sort:
KEY "cheats" BOOL TRUE

Ezt követően a játék közben a Shift+~ kombinációval előhívható konzolba írhatjátok be a következő kódokat:
godmode - sérthetetlenség
quickvictory - azonnali győzelem
quicklose - azonnali vereség
allplans - megmutatja mit tervez az ellenség
enemies - megmutatja az ellenséget

NO MAN'S LAND

Játék közben az Enter megnyomásával írhatjuk be a következő kódokat:

GOLDENMONKEY - 1000 arany
WICKEDWANGO - 1000 erőforrás
RAINBOWRING - megmutatja a térképet
WHEELOFMAYHEM - öngyilkosság
BLOODMODE - véres mód
MUDHUT - ellenséges támadás

SIMS: MAKIN MAGIC

A kódokat játék közben, a CTRL+SHIFT+C billentyű-kombináció után előjött konzolba lehet beírni. Egyszerre akár több kódot is, ilyenkor pontosvesszővel válasszátok el őket.

Rosebud - 1000 pénz
! - utolsó cheat ismétlése
autonomy # - gondolkodásszint beállítása (értéke: 1-100)
draw_all_frames on/off - minden képkocka kirajzolása be/ki
edit_char - karakter módosítása
grow_grass # - a fű növekedése (értéke: 1-150)
history - "Family History File" mentése
interests - kiválasztott karakter személyiségének cseréje
log_mask - eseménynapló beállítása
lot_size # - csoportméret megadása
map_edit on/off - segédvonalas térkép be/ki
route_balloons on/off - oktatás be/ki
set_hour # - óra beállítása (értéke 1-24)
set_speed # - játék sebességének beállítása (értéke -1000-től 1000-ig)

LORDS OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

Játék közben az Escape megnyomása után nyomjátok le a bal Ctrl+bal Shift+bal Alt gombokat, ezután a numerikus billentyűzeten gépelhetitek be a következőket:

7755 - max élet
8967 - minden képesség
7795 - max töltény
7578 - sérthetetlenség

CONTRACT J.A.C.K.

Játék közben a T gomb megnyomása után írjátok be az alábbi kódokat:

god - sérthetetlenség
ammo - maximális lőszer
guns - összes fegyver

SMART
CHIP
WWW.CHIPONLINE.HU
SZÁMÍTÁSTECHNIKA & KOMMUNIKÁCIÓ
Nyerjen digitális fényképezőgépet!
Kvízjáték a 117. oldalon
tartalom
nélkül
csak 799 Ft
Karácsonyi ötletkosár
→ Teszt: digitális fényképezők, haladóknak
Teszt: DVD-írók, egyre kevesebbért
→ Teszt: 17"-os LCD-monitorok
Ajándéktippek A-tól Z-ig
Filmstúdió a PC-n
CHIP Smart
November 19-től az újságárusoknál!
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

kvízjáték
nyerd meg a PC GURU ajándékok egyikét!
előző játékunk nyerteseinek névsora megtalálható a weboldalunkon
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
a nyeremény:
:: OZAKI Q3 5.1
5.1 hangfalszett
5x25w+60w Sub
infra távirányító
Így játssz:
:: keresse fel a www.pcguruonline.hu/jatek oldalunkat
:: pontos adatokkal töltse ki a kötelező mezőket
:: a kitöltött jelentkezési lapot küldje el az ott látott utasítások szerint
beküldési határidő:
2003. december 10.
sorsolás:
2003. december 11.
:: OZAKI Q3
HM 030
:: a kép nem csak illusztráció..
A nyereményjátékban nem vehetnek részt a Vogel Burda Communications Kft. alkalmazottai és azok közvetlen hozzátartozói. A tárgynyeremények készpénzre nem válthatók.
PC GURU
:: kvízjáték

Á

HI!!!!

1. Szeretném ha írnátok nekem kb. 50000Ft értékben egy alaplap+processzor kombinációt! (Inkább AMD-t szeretnék)
2. Szertném még kérni, hogy ha tudtok, írjatok (e-mail-en) egy ASUS Geforce ti4800 128MB ramos videokártyáról, amit tudtok! Mert sajna ennek a tesztjét sehol nem találom!
3. Honnan lehetne beszerezni egy 3dMark 2001/2003 programot

Köszike!!
Ui:Lehető leghamarabb kéne a válaszotok!
Mr.Gyilok

Üdv,

1. Én az Nforce2 és AMD 2600+ processzor párosítást javaslom. Ez talán bruttó 50e-ből is megvan, ha az alaplapnál nincsenek nagy igényeid (mondjuk nem az ASUS Deluxe kivitelre fáj a fogad). Alaplapból mint előbb is említettem az Epox, ASUS, MSI-t javallom.
2. Az ASUS V9480 kártyából tényleg keveset gyártottak, és épp csak egy hangyafingnyival gyorsabb, mint a 4600-as változatok (tehát elvileg a Radeon 9700 / 9700Pro-val lenne paliban...), hisz az órajele 600 helyett 650MHz-en ketyeg. Viszont létezik ebből egy SE verzió is, ami kerülendő darab, hisz jóval alacsonyabb sebességen dolgozik, köszönhetően az 550/275MHz-es órajelének.
3. Természetesen internetről, az őrülthagymás (madonion.com, futuremark.com) fiúk oldaláról.
üdv
ePtOn

Á

Helló!
Jól vagytok?

Van egy 1700-as Celeronom, 192 MB RAM, 17 GB HDD Riva TNT, ami 16 MB egy új VGA kéne.

Köszönettel

Helló

Mi jól vagyunk! Na és te? Nem csodálnám, ha nem lennél jól, ha ilyen sokáig voltál kénytelen a Riva TNT kártyáddal nyomulni. Szal kellene egy új VGA? Nos ezt el is hiszem, de vajon mennyi lét szánsz rá?

Mindenesetre az 1700-as cerkád mellé, valamilyen egyszerűbb vasat ajánlanék, mert nincs sok értelme egy olyan erőműbe beinvesztálni, amit nem tud a procid kiszolgálni. Ha nincs túl sok pézed, akkor 15 ezer alatt már kapsz egy GF4-MX400-es kártyát. Ha egy kicsit vastagabb vagy, akkor 20 ezer körül, már kapsz egy FX-5200-as vasat, ami tulajdonképpen az MX400 DirectX9-es változata. Ha közép kategóriás kártyát akarsz venni, akkor 30 ezer alatt nem úszod meg, de itt már választhatsz, hogy ATI vagy NVIDIA chipset amit preferálsz. Az új ATI kártyák nagyon jók, nagyon gyorsak, csak sajnos kicsit drágábbak mint az NVIDIA kártyák.

Ha kicsit a jövőre is gondolsz, akkor sajnos muszáj mélyebben a zsebedbe nyúlnod. 35-45 ezer között kell leszurkolnod, ha egy ATI RADEON 9600PRO, vagy egy GF-FX5600-as kártyát akarsz venni.

A Radeon kicsit drágább, de nagyon ott van a szeren, és nagyon gyors. Nos a felső kategóriát most nem kezdem el neked ajánlgatni, mert azokhoz a kártyákhoz már tényleg bika erős proci kell, (minimum 2,4 GHZ) és az áruk is meglehetősen borsos egyelőre.

Üdv:
Clemi

Á

Hello Guru Team!

Lenne egy kérésem felétek!
Tudom, hogy az utóbbi időben eléggé sokan kérték már új gép összerakásában a segítségeteket, mégis most én is hozzátok fordulok, mert másban már nem bízom meg!
Szóval nekem igazából egy olyan középkategóriás gépre lenne szükségem, amivel tudok játszani az új játékokkal is. (Sajnos most csak olvashatok róluk, pedig égek a vágytól hogy kipróbálhassam az új fejlesztéseket!!)
A mai árak mellett mégis fontolóra kell vennie az embernek, hogy ha már nagyobb felújításra szánja el magét és pénztárcáját, akkor azt érdemes legyen!
Az én elképzelésem (PC Guru tesztek alapján és persze az ár/teljesítményt is figyelembevéve) a következő:

CPU: AMD 2600+ XP
VGA: GeXcube Radeon 9600pro 128Mb
Mem: 512 DDR (400 MHz)

Az alaplapot nem tudtam kiválasztani, ebben mindenképpen segítsetek. Kéne még valamilyen hűtés a procira, egy új ház sem ártana. Amim már van, és ezek maradnak is (bár nem hiszem hogy lényeges ezek ismerete a gép összeállításához?): Egy Lg CDíró, LgDVD, 20GB Maxtor 5200rpm, 60GB Maxtor 7200rpm, egy 5.1-es hangkártya.
Remélem tudtok nekem segíteni, mert mielőbb szeretnék már játszani. Amit még szeretnék kérni, az az lenne, hogy írjatok nekem ezekre a dolgokra egy olyan árat, ami elfogadható, mert nem szeretnék mindent a legdrágábban megvenni!
Kérlek benneteket segítsetek, juttassátok el kérésemet valakinek aki jól érti ezeket a dolgokat, és a lehetőségeitekhez képest gyorsan válaszoljatok nekem e-mailben!

Előre is köszönök minden segítséget!!!!
Hűséges olvasótok:
Joszif

Üdv,

Ez szerintem egy nagyon jó ár/érték arányú konfiguráció! Ennél okosabbat ennyi pénzért nem nagyon lehet kitalálni. Ehhez még egy jó Epox, Asus, vagy esetleg egy MSI nForce2-es alaplap kell és semmi több! A proci ára 21e forint körül mozog, az alaplap kiviteltől (ezt sajnos neked kell eldöntened, hogy mi mennyire fontos) és gyártótól függően 17e-25e forint között, míg a memória 16e forintért már kapható (nevesebb gyártótól). A VGA kártya ára jelenleg 34e forint körül mozog. Ezek természetesen áfa nélküli árak.

ePtOn

Á

Hi PCGuru!

Egy kérdéssel fordulok hozzátok. Sajna nem találtam meg azt a címet ahova írni kéne ezért írok erre.
Szeretnék monitort venni, de nem tudom melyiket lenne érdemes. Három esélyes lenne. Azért nektek írok mert szakmai oldalról kéne nézni.

A három versenyző:

- Samsung S172V 17" TFT 1280x1024
- LG 1710S 17" TFT
- LG F900B SVGA 19" FLAT TENSION 2048x1536

Ottó

Szia

Nem tudom milyen szempontok alapján válogattad össze a három monitor jelölted, de valahogy nem egészen egy kategóriában indul a három versenyző, illetve a harmadik kicsit kilóg a sorból. A Samsung S172V 17" látható képméret, maximális felbontása 1280x1024, a fényereje 270 cd/m2, kontraszt 450:1, kioltási idő 25 ms, falra szerelhető. Alapkategóriás TFT monitor, analóg bemenettel. Irodai munkához ajánlott.
Az LG 1710S 17" látható képméret, maximális felbontása 1280x1024, a fényereje 250 cd/m2, kontraszt 450:1, kioltási idő 20 ms,falra szerelhető. Alapkategóriás TFT monitor analóg/digitális bemenettel. Irodai munkához ajánlott. Az LG F900B (a kakukktojás ebben az esetben) 18" látható képméret, maximális felbontása 1600x1280 (75 Hz), képpont távolság 0,24 mm, Flatron monitor. Nagyjából fele annyiba kerül, mint az előző kettő. Ha mindenáron folyadék kristályos és csini lapos monitort akarsz venni, akkor az adatok alapján az LG 1710S a jó választás. Személy szerint én viszont az LG F900B mellett tenném le a voksot. Nem azért mert max 60 ezerért megkapod, hanem mert szerintem még mindig szebb a képe egy TFT monitornak, mint egy LCD kijelzőnek, de ez már szubjektív vélemény.

Üdv: Clemi

Dolgozott egész évben?
Nem jutott ideje a nyaralásra?
Lazítson!
Közben mi elvisszük az egzotikumok páratlan világába!
Megérdemli!

BEST REISEN EXCLUSIVE PARTNER

Tekintse meg ajánlatainkat!

www.bestreisen.hu

Kuba - Thaiföld - Maldív-szgk. - Dél-Afrika - Sri Lanka - India - Bali - Dubai
Tunézia - Egyiptom - Marokkó - Törökország

2003-ban 30.000 ember önfeledt kikapcsolódásához járultunk hozzá!
RTL T. TEXT 444. o.
1075 Budapest, Madách u. 1.
Tel.: **322 30 49**

DoorSystem®

SZEKCIONÁLT GARÁZSAJTÓK
- 10 év garancia
- Állandó raktárkészlet
- Ingyenes helyszíni felmérés
- Profi szerelőcsapat
- Szervízháttér
- Távirányítású működtetés
- Gyönyörű felületkiképzés
- Kiváló árértékarány
- Akciós ár
- 45 mm vastag, kívül-belül acéllemez, purhabos hőszigetelés
- Panelek közti dupla gumitömítés, 0,40 k hőszigetelési érték
- Professzionális európai vasalat csapágyazott görgőkkel, torziós rugóval

Rendeljen most!

Importor: **Door-System Kft**
1041 Budapest, Görgey A. út 76.
Tel.: 399-0740 Fax.: 399-0741 Mobil: 30/399-0740
www.door-system.hu

Ne maradj le róla!
Sulinet expressz

AQUA computer
WWW.AQUA.HU

üzleteink:
Bp.VII.ker. Dohány u. 36.
Tel: 322-46-58, 235-06-84
Bp. XV.ker Sztmihályi út 167
e-mail: aqua@aqua.hu
Decemberi nyitvatartás:
H-P: 9-20, Szo-Vas: 10-18

Alkatrészek, számítógépek állami támogatással

Sulinet Tornádó 01: 84.990.-
AMD XP 1800+, 40 GB HDD, 128MB DDR RAM, Integárlt VGA, 52x CD ROM, modem, hangfal, egér, billenytyüzet

LG T710B/LG 900B	37.990/54.690
Maxtor 80GB/120GB HDD	22.590/29.500
Teac combo/LG 4040 DVD író	19.990/42.900
AMD XP 2000+/2400+ CPU	22.990/26.990
HP c635/c735 dig.fényképezőgép	64.990/79.990

Részletes árlistánk megtekinhtető internetoldalunkon

NEXION
SZÁMÍTÁSTECHNIKA
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49. Telefon: 252-17-64
Telefon/Fax: 422-02-57 **zuglo@nexion.hu**

Nyitvatartás December 1- 23- ig:
H-P: 10-19
Szo-V: 10-18

- **ingyenes** internet-használat szaküzletünkben nyitástól zárásig
- **ingyenes** szaktanácsadás
- **ingyenes** a nálunk vásárolt termékek beszerelése
- személyre szabott konfigurációk kialakítása **2 napon belül**

www.nexion.hu

Új és **használt** számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.

NeverEnd Computer
Számítástechnika az Ön igényei szerint!
PC alkatrészek kis, és nagykereskedelme, MAXX Számtógépvédő áramkör forgalmazása.
Cím: Tatabánya, Sárbereki ltp. HRSZ: 11531./3.
Telefon: 06 20 936-28-28, 06 34 30-40-40
WEB: http//:www.neverendcomputer.com

ati®
ATI - OKTATÓ Kft.
AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
Tanfolyamok délelőtt, délután, hétvégén kamatmentes részletfizetési lehetőség
1035 Bp., Szentendrei út 34.
Tel./fax:368-6299 * **Tel.:** 430-0909, 250-0976
E-mail: ati@ati.hu * **www.ati.hu**

CSIGAVÉR AUTÓS-MOTOROS ISKOLA
www.csigajogsi.hu
215-4271
Legnagyobb iskola Árgarancia!
Akkreditált képzés
ISO minősítés
Oktatás a hét minden napján
Akár 6-36 havi részlet!
www.csigajogsi.hu
Tel,: 215-4271, 203-1999

Konfigurációk 3 év garanciával
ingyenes összeszerelés, teszt
Tesztgyőztes gépek !
Számítógépek munkahelyre, otthonra, csúcsgépek játékra
Különleges konfigurációk
videoszerkesztéshez, grafikára; szerver gépek
Vírusirtás, szerviz (kiszállással is)
Rendszerek tervezése, építése, karbantartása; cégek, intézmények teljes körű kiszolgálása
Biztonsági kamerák, távmegfigyelés (LAN, Internet) saját szoftverrel, 99.800 forinttól (gép + kártya + szoftver) viszonteladóknak is

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69. T: 413-0450
Ünnepekig: H-P: 10-20, Sz-V: 10-16
www.aliencomputers.hu

Sulinet expressz
ALKATRÉSZEK, KIEGÉSZÍTŐK
(DVD-író, nyomtató, scanner, digitális fényképezőgép, stb.)
Tetszőleges konfigurációk, kötöttségek nélkül, akár 60-120 ezer forint adókedvezménnyel, egy része visszaigényelhető ÁFÁ-val
KÉRJE TANÁCSUNKAT !
SEGÍTÜNK A VÁLASZTÁSÁBAN !

Néhány konfiguráció: (aktuális árak a WEB-en)
Sirius 2 + (erős irodai, alap játék) **78.400**
(Asus A7V8X-X, XP 2200+, 256 DDR, 80 GB HD, CD, ATI Radeon 9200, hang, Codegen ház 300W táp)
SIRIUS 3 (felső-közép játékgép) **99.600**
(GigaByte lap, XP 2400+, 256 DDR, 80 GB7200 HD, DVD, GeForce 4200/128, 5.1 hang, Deer ház 300W)
SIRIUS 3 MAX (játékgép/ AMD) **147.960**
(Abit NF7-S, XP 2500+, 2*256/400 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, ATI Radeon 9600Pro, 5.1 hang, 360W)
SIRIUS 3 Ultra (csúcs / AMD) **316.960**
(Gigabyte 7N400Pro2, XP 3000+ , 2*512/433 Kigston, 120 GB (8 MB), LG DVD±RW !, Radeon 9800Pro, Audigy2, Chieftech torony 360W , Logitech Cordless)
ALPHA Centauri Ultra (csúcs P4) **329.960**
(ld. Sirius 3 Ultra, de Abit IC-7, Intel P4 3 GHz/800)
Természetesen bármilyen konfigurációt rendelhet !

Néhány akciós árunk: (aktuális árak a WEB-en)
ATI 9800XT **124.960** 9800Pro **73.200** 9600XT **42.960**
NEC 4xDVD+RW **19.960** LG DVD±RW,RAM **25.960**
Kingston HyperX 433C2 256M **14.480** 512M **27.600**
Hitachi 120GB/8MB **18.960** **Samsung combo 12.400**
Gigabyte termékek akcióban, 3 év garanciával !!!
Intel Celeron 2.4 BOX **15.800** 2.6/800 BOX **38.960**
ZALMAN hűtők, tuning és modding alkatrészek
Részletfizetési lehetőség ! (Ezek nettó árak)

MagiComp®
A Belváros szívében
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky 60.
Üzlet 373-05-82
Szerviz 373-05-81

ECS KT600	12.900
ABIT NF7 (2év)	15.800
COMBO LG 52x	13.200
Genius Optical	1.760
HDD 80GB Maxt.	13.760
HDD 80GB Seag.	13.920
HDD 120GB Maxt.	19.500
HDD 120GB Seag.	19.400
ATI 9600Pro	35.600
ATI 9600XT BBA	43.200
ATI 9700Pro	66.600

Többre vagy kíváncsi? Nézz be hozzánk!!!
www.magicomp.hu
Nyitva:
H-P 10-20
Szo 10-16
info@magicomp.hu

2 garancia év

PC2700 256MB Brand	7.920.-
PC2700 512MB Brand	15.200.-
PC3200 256MB Samsung	9.200.-
PC3200 512MB Brand	15.920.-
PC3200 512MB Kingston	18.400.-

A feltüntetett árak nettó árak és a hirdetés felmutatása esetén érvényesek.

HARDVER HÍREK

MÉRJ VÉRNYOMÁST GIGABYTE ALAPLAPPAL!

Egy Tokióban rendezett kiállításon mutatta be a Gigabyte ezt a különleges eszközt, melyet egy GA-8PENXP alaplapra csatlakoztathatunk. Az alaplap és a vérnyomásmérőhöz kapott szoftver segítségével számítógépünk képernyőjén tekinthetjük meg pulzusunkat, valamint vérnyomásunkat.

A GA-8PENXP alaplap motorja az Intel Pentium4 processzorokhoz készülő 865PE lapkakészlet, mely kétcsatornás memóriabusszal és Hyper Threading támogatással is fel van vértezve.

NVIDIA GEFORCE MX4000

Az olcsó kártyák gyártásában bizony nagy pénz van, az NVIDIA pedig úgy gondolja, hogy túl sikeresek az Intel integrált megoldásai, ezért hamarosan bejelentik az amúgy is igen gyenge GeForce4 MX-440 butított változatát, a GeForce MX4000-et. A megoldás egyértelműen a GeForce4 MX sorozat alapjaira épül, a DirectX 7 utasításait ismeri, két feldolgozó csővezetékkel rendelkezik, melyek két-két textúrázó egységet kaptak. A lapka órajele valószínűleg 275 MHz lesz, bár ennek úgysincs jelentősége. Érdekes, hogy a GeForce4 MX440SE-vel ellentétben 128 bites memóriavezérlőt kapott, így teljesítménye elfogadható lesz, bár mivel nem a játékosokat célozzák meg vele, hanem egyszerű irodai gépekhez szánják, ennek hasznossága kérdéses.

AZ AMD ÚJ GYÁRAT ÉPÍT

Végre hivatalosan is bejelentették, hogy megkezdődik a Fab 36 névre hallgató AMD gyár építése. A létesítmény közvetlenül a jelenlegi processzorgyár, a Fab 30 mellett jön létre, Drezdában. A Fab 36 már természetesen 300 mm-es szilíciumostyák feldolgozásával fog működni, azt még nem lehet tudni, hogy rögtön 65 nanométeren, vagy egy darabig maradnak majd még a 90 nanométeres eljárásnál. A cég várakozásai szerint az új beruházás négy év alatt összesen 2,4 milliárd dollárba fog kerülni. Ehhez összesen 1,5 milliárd dollár külső illetve állami támogatásra van szükségük. Ebből körülbelül 700 millió dollár banki kölcsön, 500 millió pedig a német és a szász kormány támogatása, további 320 millió dollárt európai befektetőktől várnak. Az üzem várhatóan már 2006-ban megkezdi a tömegtermelést.

ÚJ NVIDIA KÁRTYÁK AZ ASUS-TÓL

Az ASUS természetesen nem hagyott fel az NVIDIA alapú kártyák gyártásával, így ahogy várható is volt, megjelentek a GeForce FX5950 Ultra és a GeForce FX5700 alapú termékek is. Az új kártyák megkapták az ATI 9800XT dupla ventillátoros hűtését.
A dobozok színeikben hasonlítanak az ATI lapkás kártyák csomagolásához, ám szép hölgyek helyett harcos szamurájok láthatók rajtuk. A harcosságra valószínűleg szükség is lesz, ha fel akarják venni a versenyt az ATI élharcosaival szemben.

GIGABYTE GN-WLBZ201

Igen érdekes termékkel állt elő a Gigabyte: a nem túl hangzatos WLBZ201 névre hallgató USB-s eszközük elsődlegesen IEEE 802.11b hálózati vezérlőként szolgál, de emellett 128 MB flash memória is található benne, így egyúttal adattárolásra is alkalmas. Ahogy az a képen is látható, a 360 fokban elfordítható megoldás a hordozható számítógépeknél komoly előnyt jelenthet. A jelerősséget szintén állíthatja a felhasználó, ennek aktuális állapotát LED-ek jelzik. A GN-WLBZ201 mellett megjelent a GN-WLBZ101 is, mely nem tartalmaz beépített memóriát.

GRAND CANYON ÓRIÁS TFT

Érdekes terméket mutatott be a Liebermann Inc. az idei Comdex-en. Igazából ez nem is termék, hanem termékcsalád, ugyanis három tagból áll.
A család mindhárom tagja TFT kijelző, mégpedig nem is akármilyen méretű. A legkissebb változat 76"-os képátmérővel rendelkezik, maximális felbontása 5120x1024 pixel. A nagyobb testvérek még elképesztőbb méretekkel rendelkeznek. Képátmérőjük 81, illetve 92", maximális felbontásuk 6400 x 1200 pixelre nyúlik.

A készülékek mindegyike 4 elemből áll, ezek az elemek magukban sem mondhatók aprónak, hiszen a legkissebb változat 19, a középső 20.1, a legnagyobb pedig 23 colos TFT panelekből van építve.

FEBRUÁR 4-ÉN JELENNEK MEG A DOTHAN MAGOS PROCIK

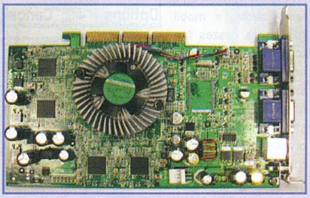
Úgy tűnik, az Intel nemcsak a Prescott magos Pentium 4-ek megjelenését volt kénytelen eltolni, de a szintén 90 nanométeren készülő Dothan magos Pentium M-ek is csak később jelennek meg. Valószínűleg 2004. február 4-én találkozhatunk először ezekkel a megoldásokkal, "cserébe" viszont 1,60 GHz-es modell is készül. Az 1,80 és 1,70 GHz-es megoldások mellett tehát egy 1,60 GHz-eshez is hozzájuthatunk, így viszonylag alacsony áron megvásárolhatóak lesznek az új, Centrino-alapú noteszgépek. Érdekesség még, hogy terveik szerint 2004 második negyedévében már a Pentium 4 processzorok 70 százaléka 90 nanométeren készül. A Transmeta Efficeon sem marad versenytárs nélkül: ugyanebben a negyedévben érkezik ugyanis az 1 GHz-es ULV (Ultra-Low Voltage, rendkívül alacsony működési feszültségű) Pentium M is.

MSI GEFORCE FX5700

Hamarosan hazánkban is kaphatóak lesznek a legújabb GeforceFX grafikus lapkával szerelt VGA kártyák, melyeket az MSI FX5700 TD128, illetve FX5700U (Ultra) TD128 néven forgalmaz. Az új chip az 5700-as már nem a „régi" FX5800 (NV30) chipen alapul, hanem a jóval fejlettebb FX5900-ra (NV35) épül, így lehetséges az, hogy teljesítménye jóval fölülmúlja az elődi FX5600-asét.
Érdekességképpen megemlíthető, hogy az Ultránál DDR2 ramot használnak, csakúgy, mint az FX5800 Ultra esetében. A kártyákhoz az MSI-től szokásos módon gazdag szoftvercsomagot mellékelnek nem kevesebb, mint 11db CD lemezen, melyek között DVD-lejátszó, illetve -készítő szoftver, virtual drive és számos játékprogram található majd. Az újdonság november végétől elérhető.

MSI RADEON 9800 XL

Talán sokan nem tudjátok, hogy az NVIDIA egyik legelkötelezettebb partnere, az MSI ATI videokártyákat is gyárt. Ezekkel a kártyákkal a boltok polcain nem találkozhatunk, ugyanis a gyártó csak gépépítők számára készíti őket. Ez a kategória sajnos nem azonos az általunk ismert OEM (zacsis) verzióval, így a hazai boltokban sem láthatunk ilyen terméket. Az XL jelzés teljesen egyedi az ATI lapkára épülő kártyák között, hiszen teljesítményével (az órajelek miatt) az ATI 9800 és az ATI 9800 Pro közé ékelődik be. A nagytestvér Radeon 9800 XT órajelei 412/730 Mhz (VPU/Memória), ezzel szemben az XL változatnál csak 351/620 MHz (VPU/Memória) órajelet mérhetünk.



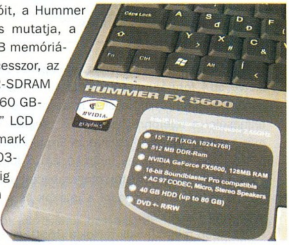
INTEL PRESCOTT TERVEK

Az Intel Corporation azt reméli, hogy a jövőre eladott Pentium 4 processzorok 60 százaléka már a Prescott magra fog épülni. Az alsókategóriás Celeronok esetén csak 40 százalékra számítanak, de még így is igen gyorsnak mondható az átállás. Az első negyedévben a Pentium 4 processzorok 25, a Celeronok 5 százaléka épül az új technológiára, míg a második negyedévben ez az érték már 70 illetve 40 százalék lesz. Ezek az adatok alátámasztják azt a híresztelést, miszerint a 90 nanométeres eljárással készített Celeronok hivatalosan csak a második negyedévben kerülnek piacra.

THERMALTAKE HARDCANO 12

Ismét bővült a Thermaltake család, méghozzá a 12-es számú Hardcano taggal, mely kellemesen ötvözi a modern és a hagyományos stílust, így teremtve egyedi hangulatot tulajdonosa házának. A teljesen alumíniumból készült vázban 4 hőmérsékletkijelző dióda megfigyelésére van lehetőségünk (23 °C ~ 89 °C), illetve 4 db ventilátor irányítását oldhatjuk meg. A kék színű LCD-panelen láthatjuk az aktuális fordulatszámot, hőmérsékletet, és a beépített riasztó beállításait. És ami végre megoldódott az új Hardcanoban: a kilógó vezetékek végre már borítást kaptak, mely nem csak a védelmet szolgálja, de kultúráltabb is a megjelenése.

MOBIL 3D ASZTALI TELJESÍTMÉNYEN



A Gericom újabb ütős grafikus laptoppal lepi meg vásárlóit, a Hummer FX 5600 típusjelzésű noteszgépét, amely ahogy neve is mutatja, a Geforce FX Go5600-as grafikus chipet alkalmazza, 128 MB memóriával megtámogatva. A Pentium 4 2.8 Ghz-en ketyegő processzor, az Intel 845G chipsetjébe van beültetve, és 512 MB DDR-SDRAM szolgáltatja az operációs tárat. Emellett említésre méltó a 60 GB-os winchester és a Toshiba SD-R6112 DVD-RW író, a 15" LCD panel, USB 2.0 támogatás és a TV-kimenet. A 3Dmark 2001SE-ben az elért pontszáma 10000 körüli, a 3Dmark03-ban pedig 2600 körül mozog, ezek az adatok, pedig közelítőleg megegyeznek a nemrég nálunk járt Gericom Blockbuster 9600-os eredményeivel, amely Ati Mobility Radeon 9600-al van szerelve.

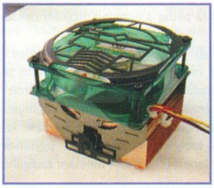
INNO3D TORNADO GEFORCE FX 5900 XT

Japánban már kaphatók az NVIDIA GeForceFX 5900 XT grafikus lapkával szerelt videokártyák. Az XT jelölést az ATI a Radeon sorozatnál a leggyorsabb verziók számára tartogatta. Ezzel szemben az NVIDIA-nál az XT a leglassabb változatokat jelöli.

Az FX 5900 XT esetében például a memória órajele "mindössze" 700 MHz szemben az 5900 Ultra változattal, ahol a memóriák 850 MHz-en üzemelnek. Valószínű, hogy a grafikus mag is jóval alacsonyabb órajelen ketyeg, mint a nagytestvér esetében, hiszen a megszokott drabális hűtő helyett egy viszonylag egyszerű alumínium megoldást találunk csak a kártyán.

ÚJ COOLINK PROCESSZORHŰTŐ

Új processzor hűtő született a Coolink műhelyében. A jelenlegi Pentium 4 hűtők csúcsmodellje, a COOLA2VS kijött végre AMD-s változatban is, COOLA27VS néven.Ugyanaz a borda, ugyanaz a venti, csak kicsit más a design, hogy rámenjen az AMD CPU-ra is.



Az alapot, az Armor2 réz hűtőborda képezi, állítható sebességű, dupla golyóscsapágyas 80 x 25 mm-es ventilátorral megfejelve. A potméterrel 1500-4600 rpm között állítható a fordulatszáma, ennek megfelelően a zajszint 19-44 dBA között alakul.

- Levegőátvitel: 24-70CFM.
- Élettartam: 50ezer óra.

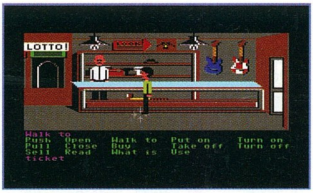
A magyar forgalmazó a termékre öt év garanciát ad.

MOBIL HÍREK

C64-EMULÁTOR MOBILOKRA

Ma már szinte minden létező géptípusra és operációs rendszerre létezik emulátor hozzá, de sokunk régi nagy szerelme, a Commodore 64 már újabb platformon is hódít, játékaival immár néhány mobiltelefonon is nyomulhatunk. A kulcsszó, mint olyan sok esetben, most is a Series 60, ugyanis ezen a platformon működik az emulátor, amelynek segítségével a régi játékainkat újra működésre bírhatjuk. A kis programocska neve Frodo S60 és mindössze egyetlen fájlból áll, amelyet egész egyszerűen emailben vagy más módon (pl. Bluetooth) át kell másolnunk a telefonunkra. Az így beérkezett új üzenetet megnyitva a program automatikusan telepedik, majd egy gyors kikapcs/bekapcs (újraindítás rulez – mint a régi szép időkben) után máris megjelenik a menüben.

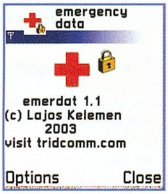
Ezek után már csak kedvenc játékainkat kell t64 illetve d64 formátumba konvertálnunk, illetve fellelnünk a neten, majd ezeket is hasonló eljárással felmásolni a telefonra, ahol a kis program elvileg már magától felismeri azokat. A Frodo indításakor a szokásos kék C64-es indítóképernyő fogad, de szerencsére a gépeléstől megszabadultunk, elég csak a menüben kutakodni a játékok és a különböző beállítások után.
A fejlettebb felhasználók a Nokia 3650-eshez még egy olyan szoftvert is letölthetnek (Frodo_keymap.sis), amelynek segítségével a középső gombot joystickké lehet varázsolni. Arra azért érdemes felhívni mindenki figyelmét, hogy bár ezek régi programok, de jó részük még mindig jogvédett, vagyis nem illik szabadon garázdálkodni velük.

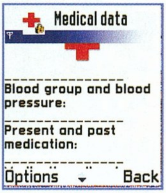


VÉGRE MAGYAR 3G?

Kovács Kálmán miniszterünk egy Ericsson szakmai rendezvényen jelentette be, hogy várhatóan 2004 elején írják ki végre a magyar UMTS-licenszek pályázatát, amiből a tervek szerint 2005-re már szolgáltatás is lehet. Jelen pillanatban a tárca azon dolgozik, hogy szakmailag megpróbálják indokolni az UMTS szükségességét kis hazánkban, miközben az Ericsson képviselője hasonló robbanást vár a technológiától, mint annak idején a GSM-től.
Ezen két apróságnak (szükségesség és robbanás) némileg ellentmondani látszik az a tény, hogy Európa első harmadik generációs szolgáltatója, a Hutchinson Whampoa-féle „3" egyelőre óriási bukás. Az elsöprő marketingkampány ellenére az előfizetők nem özönlenek a szolgáltató kebelére, amely így elég messze van az éves terveinek elérésétől. Azok, akik átálltak az új szolgáltatásra, szinte folyamatosan panaszkodnak az elvesző hívásokra és a nagy tudású telefonok miatt villámgyorsan lemerülő akkumulátorokra, így a 3G video- és egyéb emelt szintű szolgáltatások özöne egyelőre még nem győzte meg a sokérdeműt. Jelen pillanatban egyetlen igazi vonzerőt képes felmutatni a technológia, ez pedig a némileg olcsóbb beszélgetés.
Az is igaz, hogy a „3" mindent megtett, hogy első legyen, ezért még meglehetősen kiforratlan technológiával kezdett, számos gyártótól vásárolt készülékeket, amelyek később nem a legteljesebb mértékben működtek együtt, ráadásul nem is állt mögötte 2G szolgáltatás, amelynek ügyfélkörére támaszkodni lehetett volna. A mostani szolgáltatók valószínűleg nem fognak hasonló hibába esni, sőt vannak olyan szakértői vélemények, hogy az egész 3G-t kicsit késleltetik, helyette pedig kitolják a 2,5G-t és a 2,75G-t (ez utóbbi az EDGE akar lenni – kíváncsi vagyok, hogy még hány tizedes jegyig megyünk el, mielőtt elérnénk a 3-at). Ezek segítségével az embereket „rászoktatják" az adatforgalmazásokra és az emelt szintű szolgáltatásokra (lásd még pl. Vodafone Live, 777), majd egész egyszerűen fű alatt átállnak a 3G-re. És mire ez bekövetkezik, már a 3G-s készülékek is egész elfogadható méretűek lehetnek.

MOBILOS KISPROGRAMOK MAGYAR FEJBŐL





Zseniális ötletek pattannak ki kis hazánk fiainak agyából. Finnországba kiszabadult atyánkfia, név szerint Kelemen Lajos, Tridcomm néven működteti egyszemélyes kis szoftvercégét, amely már számos hasznos kis programmal ajándékozta meg a mobilosok igen nagy számú közösségét.

Legújabb fejlesztése Emerdat névre hallgat, ami az Emergency Data összevonásából alakult ki. A szoftverben el lehet tárolni a mobiltulajdonos összes fontosabb egészségügyi adatát (vércsoport, szedett gyógyszerek, allergiák, kezelések stb.), amelyeket egy orvos pillanatok alatt ki tud olvasni, mondjuk egy esetleges baleset alkalmával. Mivel általában a dokiknak a lehető legritkább esetben jut eszükbe az eszméletlen páciensek zsebében turkálni a mobiltelefonjaikban rögzített adatok után kutatva, ezért erre külön matricával vagy kitűzővel hívnák fel a figyelmet.

Ezek az adatok bárki számára hozzáférhetőek lennének, viszont a program másik hasznos szolgáltatása, hogy egy jelszóval védett helyen elmenthetjük az összes általunk használt jelszót, kódot és hasonlókat, így csak egyetlen hozzáférést kell megjegyeznünk, ráadásul a mobilunk általában mindig nálunk van.

A Tridcomm régebbi programjai között létezik még jó pár hasznos szoftver is, melyek közül nekem a legjobban az ingyenes TieOnCell, vagyis nyakkendő-kötés segítő szoftver tetszett, amely kis képek segítségével eligazít a nyakkendő megkötésének rendkívül bonyolult folyamatában.

MŰSORÉRTESÍTŐ A PANNONTÓL

Ha lehet, mindig igyekszünk hazai vonatkozású érdekességekről is számot adni, hogy ne - csak távoli országok jobbnál-jobb szolgáltatásaival és ötleteivel fájdítsuk a szíveteket. Így került figyelmünk középpontjába a Pannon GSM legújabb, üdítőitalra emlékeztető nevű csomagjának wap oldalán (wap.djuice.hu) található TV-műsor, amely egyébként a Port.hu adatbázisára épül, de sokkal érdekesebb azon tulajdonsága, hogy az általunk kiválasztott műsorokról kérhetünk egy SMS-értesítést, amely a sugárzás kezdete előtt fél órával érkezik.

Ehhez csak rá kell kattintanunk az adott műsor alatti feliratra, majd a megjelenő kódot SMS-ben elküldeni a 1754-es telefonszámra.

Külön pluszpont, hogy a szolgáltató figyeli a műsorváltozásokat is, és ha valamilyen okból nem akkor sugároznák a kedvenc programunkat, mint az az előrejelzések szerint elvárható lenne, akkor az új időpont, vagyis a tényleges sugárzás előtt jön a figyelmeztető üzenet.

No persze semmi sincs ingyen, egy ilyen SMS-ünk 80 kemény forintunkba fog kerülni, de a legjobb poén, hogy nem csak egy-egy filmre, hanem sorozatra is rendelhetünk értesítést. Ekkor a kódot a 1755-ös számra kell továbbítanunk, ami így 120 forintot kóstál, viszont a sorozat következő öt epizódjáról már biztosan nem maradunk le. De legalábbis figyelmeztetnek rá.

KURBLIS MOBILTÖLTŐ

A legújabb reklámszlogenek szerint a mai világban mindenre fel kell készülnünk. Így a katasztrófa-sújtotta övezetekben rendkívül jó szolgálatot tehet a kurblis mobiltöltő, aminek segítségével a hálózati áram kimaradása esetén is feltölthetjük az akkumulátorokat. Sőt még egy kis zseblámpát is applikáltak a szerkezetbe. Így még világítani is tudunk, miközben a sötétben töltjük a telefonunkat, amely a töltő univerzális volta miatt lehet akár Nokia, Sony Ericsson, Motorola vagy NTT DoCoMo márkájú is. Kb. ötperces kitartó tekeréssel húsz percre elegendő áramot termelhetünk.

Az ötlet hihetetlenül sikeres, főleg Japánban; a szigetországban már több tízezer darabot értékesítettek belőle. Úgy látszik az az apróság elkerülte a vásárlók figyelmét, hogy az átjátszóállomások is árammal működnek, így egy katasztrófa vagy tömeges áramszünet esetén igen sok kurblit kéne egyszerre tekerni, hogy létrejöjjön egy hívás, de ettől még a nem is olcsó (kb. 10 000 Ft) termék nagy sikernek örvend. Na jó, az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy más telepeket is lehet tölteni a termékkel, nem csak mobilokét.

LEHALLGATÁSBIZTOS MOBILOK

Egy Cryptophone nevű német cég kifejlesztett egy teljes mértékben lehallgathatatlan mobiltelefon-rendszert, amely még az állami titkosszolgálatoknak a mai rendszerekben biztosított kiskapukat sem tartalmazza. A rendszer lényege két kis kézi számítógép, amelyre feltelepítik a cég szoftvereit, és azok az összes beszélgetést kódolják, majd a túloldalon pedig visszafejtik. Az eljárás pofonegyszerű és voltaképpen semmilyen eget rengető újdonságot nem tartalmaz, csak mostanra jutott a kis kézi telefonok/számítógépek teljesítménye olyan szintre, hogy ezeket az igen számításigényes műveleteket valós időben el tudják végezni, még elviselhető minőségromlási határokon belül. A készítők nem az átlagemberek számára tervezik a telefonokat forgalmazását, amit az ár is jól mutat, ugyanis egy pár készülék ára kb. egymillió forintot kóstál.

Az elsődleges célcsoportot a gazdagabb bankárok és üzletemberek képezik, akik számára szinte minden pénzt megér, hogy üzleti titkaik ne kerüljenek illetéktelen kezekbe. Sajnos valószínűleg lesz egy némileg aggályosabbnak nevezhető felhasználói kör, mégpedig a kevésbé legális utakon járó úriemebereké, aki számára szintén nem mindegy, hogy a hatóság értesül-e terveikről, avagy sem. Ezt a cég úgy próbálja kivédeni, hogy vásárlóiktól erkölcsi bizonyítványt kér, de ez mondjuk nem tartozik a nehezebben hamisítható okmányok közé...

Yeti

ATI 9600-128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!

3D Mark 2001SE: 8911

GERICOM BLOCKBUSTER 9600

Megjelent az eddigi legnagyobb teljesítményű GERICOM notebook! A gép ATI Radeon 9600-as mobil grafikus kártyát tartalmaz 128MB memóriával. Ezzel a gra fikus teljesítménnyel minden játék és felhasználói program, asztali gépeket megszégyenítő sebességgel futhat. Az elegáns formatervezésű ház 15" (1400x1050 nagyfelbontású kijelzőt foglal magába. A gép megvásárolható az INTEL új MOBILE processzorával is, így hosszabb akkumulátoros működési idő és kisebb me legedés érhető el. Végre egy olyan gép lehet az Öné, amely minden létező felszereltséget tartalmaz a jelenleg elérhető maximális teljesítménnyel! Kapható AMD Mobile processzoros változatban is!

✱ COMPUTER PANORÁMA 2003/10 tesztgyőztes gépe 17 notebook között!

✱ PC WORLD 2003/11:

„Az 1400x1050-es kijelző a legjobb minőségű amit valaha láttunk. A GERICOM Blockbuster 9600-asa a legjobb választás az asztali gépeket kiváltó kategóriában."

✱ PC GURU 2003/11:

„A GERICOM Blockbuster 9600 notebook-ja minden előítéletet meghazudtol: az asztali gépek privilégiumát, a mindent elsöprő teljesítményt a horozható gépek világába is elhozza."

✱ MAGYAR PC MAGAZIN 2003/11:

„Teljesítménye lealázza a legtöbb hordozható gépet, és az asztaliaknak is fel kell kötniük az alsóneműt."

299.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 AMD

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- **AMD Mobile XP 2400+ processzor**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 64MB DDR + TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!

319.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 AMD

- 15,1" SXGA TFT (1400x1050) kijelző

349.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- **15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző**
- Intel Celeron 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- **60GB merevlemez**
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR**
- **TV-OUT**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

369.900 FT
BLOCKBUSTER 9600 MOBILE

- **15.1" TFT SXGA (1400x1050) kijelző**
- **Mobile Intel Pentium4 2660MHz**
- **512MB DDR RAM**
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Samsonite hordtáska ajándékba!

299.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- **15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző**
- Intel Celeron 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- CD író + DVD Combo meghajtó
- Beépített MP3 lejátszó, DJ Funkció
- Fax Modem 56k V90, EtherNet 10/100Mbit, FireWire IEEE 1394
- Infra port, 2x USB 2.0
- 1x Type II PCMCIA csatlakozó
- Párhuzamos, PS/2, monitor, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 328mm x 278mm x 38mm, 3.1kg

399.900 FT
BLOCKBUSTER 9600

- **15.1" TFT SXGA (1400*1050) kijelző**
- **Intel Pentium4 2660MHz**
- **512MB DDR RAM**
- **80GB merevlemez**
- **ATI Radeon 9600 Mobility 128MB DDR+TV-OUT**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- Samsonite hordtáska ajándékba!

GERICOM HUMMER

A 15" kijelzővel felszerelt Hummer gépcsaládban minden vásárló megtalálja számítását. A legkisebb LIGHT modelltől a GeForce FX 5600 mobil grafikus kártyával felszerelt csúcsváltozatig 3 különböző típust ajánlunk figyelmébe. Minden gép 4db nagysebességű USB 2.0 csatlakozóval van felszerelve, így bármely hardver kiegészítő azonnal a gépre csatlakoztatható! A Hummer modellek igény esetén magyar billentyűzettel is megvásárolhatóak.

229.900 FT
HUMMER LIGHT

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset**
- Intel Celeron processzor, 2200MHz
- **256MB DDR RAM**
- **40GB UDMA merevlemez**
- CD-író + DVD combo meghajtó
- INTEL 82845 AGP grafikus chip +TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- 4x USB v2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és fejhalgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg
- SAMSONITE hordtáska ajándékba!

289.900 FT
HUMMER FX

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel 82845GR + INTEL82801DB Chipset**
- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB DDR RAM
- 40GB UDMA merevlemez
- CD-író + DVD combo meghajtó
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- Fax Modem 56k V90, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- 4x USB v2.0, Infra port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA, Külső párhuzamos, monitor, PS/2
- Mikrofon és fejhalgató csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 345mm x 282mm x 39mm, 3.5kg
- SAMSONITE hordtáska ajándékba!

379.900 FT
HUMMER FX

3D Mark 2001SE: 9665

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- **Intel Pentium4 2800MHz**
- **512MB DDR RAM**
- 60GB merevlemez
- **GeForce FX GO 5600 128MB DDR+TV-OUT**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- SAMSONITE hordtáska ajándékba!

nVIDIA. GeFORCE FX Go

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34. Tel.: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5. Tel.: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

CÉDRUS COMPUTER KFT. 1142 Budapest, Tatai u. 93/a. Tel.: 450-1266, cedrus@cedruskft.hu (csak viszonteladóknak)

B & T Irodatechnika Kft. 5600 Békéscsaba, Szarvasi út 57. Tel.: 06-66/442-614, Fax:06-66/520-960, bcsaba@bt-irodatechnika.hu

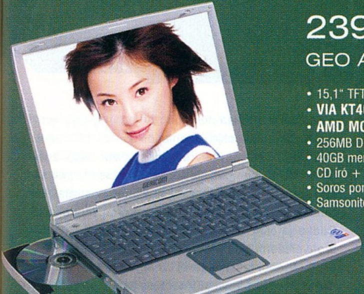
Microsystem 2001 Irodatechnikai Kereskedés 8800 Nagykanizsa, Fő út 10. Tel./Fax.: 06-93/313-288, 06-30/979-46-10

Honlapkészítés Kft GERICOM Online www.gericom-computer.hu info@gericom-computer.hu

www.gericom.hu

GEFORCE FX5600 -128MB VGA KÁRTYA NOTEBOOKBAN!

GERICOM WEBSHOX a legkedvezőbb vételárú Pentium4 Notebook! Kíváló minősítést kapott a CHIP Magazin, Computer Panorama és a PC GURU tesztelőitől. Magyar PC Magazin tesztgyőztes 2003/01! A WEBSHOX géppel egy megbízható, magyarországon messze a legjobb vételáron kínált, teljes kiépítésű Pentium4 "ALL-IN-ONE" model lehet az Öné DDR memóriával, Floppy meghajtóval, DVD-vel és minden más szükséges felszereltséggel!



239.900 FT
GEO ADVANCE

- 15,1" TFT (1024x768) kijelző
- **VIA KT400a + VIA VT8235 Chipset**
- **AMD MOBILE XP2400+ processzor**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- CD író + DVD Combo Drive
- Soros port, FDD, PCMCIA, Infra
- Samsonite hordtáska ajándékba!

MAGYAR PC MAGAZIN TESZTGYŐZTES 2003/01

189.900 FT
WEBSHOX

- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- SiS650 chipset
- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- **20GB UDMA merevlemez**
- **256MB DDR RAM**
- DVD meghajtó
- **1.44MB Floppy Disk Drive**
- SiS650 AGP VGA kártya max: 64MB DDR RAM
- TV-OUT (S-Video) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port
- 2x USB port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Win billentyűzet
- 1x MiniPCI csatlakozó
- Párhuzamos, monitor, PS/2, mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 318mm x 258mm x 38mm, 3kg

219.900 FT
WEBSHOX

- 14,1" TFT (1024x768) kijelző
- **Intel Celeron 2400MHz processzor**
- 256MB DDR RAM
- 40GB merevlemez
- **CD író + DVD Combo Drive**

1.7GHz

intel inside centrino™ MOBILE TECHNOLOGY

GERICOM OVERDOSE RADEON MC

Az Intel Centrino processzor minden eddigi Pentium4 processzornál nagyobb 1024Kb gyorsító memóriát tartalmaz, így az alacsonyabb processzor sebesség ellenére meglepően gyors géppel dolgozhatunk. Akinek fontos, hogy a notebook hosszú akkumulátoros üzemidővel rendelkezzen, és mindösszesen 2.5kg súlyú legyen, annak ez a gép az ideális választás! Természetesen a gép semmilyen paraméterében nem marad el a jelenkor csúcskategóriájától, hiszen a beépített DVD-író, az ATI 9000-es grafikus kártyája és a 15" TFT kijelző minden szempontból elegendő. A Centirno processzorban a WireLess LAN technológia beépítve található, így bárhova is utazunk azonnal csatlakozhatunk egy számítógépes hálózatra.

399.900 FT
OVERDOSE RADEON MC

- 15.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024*768)
- Intel855 chipset
- **Intel Centrino technológia, 1400MHz / 1MB Cache**
- **512MB DDR RAM**
- **60GB UDMA merevlemez**
- **DVD író + CD író Combo meghajtó**
- **ATI Radeon 9000 64MB DDR + TV-OUT**
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Wireless LAN beépítve
- Infra Port
- 2x USB 2.0 port
- Digitális 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 1x PCMCIA csatlakozó
- Mikrofon és hangfal, SPDIF csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 309mm x 254mm x 30mm, 2.5kg

Megvásárolható Centrino 1.5GHz és 1.7GHz processzorral is!

ACOMP ASZTALI PC KONFIGURÁCIÓK

164.900 FT
COMP ZENITH

- Intel Pentium4 processzor, 2600MHz Hyper-Threading
- ABIT VI7 alaplap, VIA PT800, FSB 800
- 2x USB 2.0, 5x PCI, 1x AGP 8x, 2x Serial ATA, 2x ATA133
- 512MB DDR-400 RAM
- 120GB 7200rpm/SATA merevlemez
- 48x LG CD író + DVD Combo Drive
- ATI Radeon 9600 grafikus kártya 128MB DDR RAM + TV-OUT
- AC'97 On-Board hangkártya, S/P DIF
- EtherNet 10/100Mbit csatlakozó
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

199.900 FT
COMP ZENITH Pro

- Intel Pentium4 processzor, 2800MHz Hyper-Threading
- ATI Radeon 9800SE grafikus kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT
- 4x DVD-író TOSHIBA SDR-5112 DVD-RW meghajtó
- Fax/Modem 56 kbps beépítve

89.900 FT
ACOMP XPLORER

- Intel Celeron processzor, 2400MHz
- 256MB DDR-333 RAM
- 80GB 7200rpm merevlemez
- 16x sebességű SONY DVD meghajtó
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT
- EtherNet 10/100Mbit hálózati kártya
- Fax/Modem 56 kbps beépítve
- AC'97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (Compact Flash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

109.900 FT
ACOMP XPLORER Pro

- Intel Celeron processzor, 2600MHz
- 512MB DDR-400 RAM
- 48x LG CD író + DVD Combo Drive
- GeForce FX 5200 VGA kártya 128MB DDR RAM+TV-OUT

59.900 FT
ACOMP BASE

- Intel Celeron processzor, 1700MHz
- 128MB DDR RAM
- 40GB 7200rpm merevlemez
- 52x sebességű SONY / LG CDROM
- SiS 650 grafikus chip alaplapon (AGP foglalat van a gépben)
- EtherNet 10/100Mbit, Fax/Modem
- AC'97 On-Board hangkártya
- 1.44MB Floppy Drive
- ATX Miditorony
- Magyar vagy Angol billentyűzet
- Genius NetScroll Plus 3 gombos görgős egér
- 6in1 multimédia kártya olvasó (CFlash, MDrive, Memory Stick, SM, MMC, SD)

intel inside celeron® · intel inside pentium® 4

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA, PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu VISA MasterCard **Faxbank: 2-333-666/1477##**

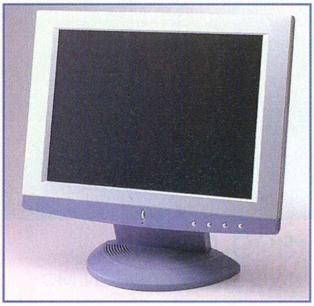
ACOMP
Számítástechnikai Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

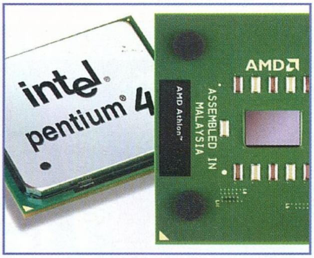
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! A gépek technikai paraméterei beszerzési függően változhatnak!

Design by Lazi

HARDVER KALENDÁRIUM

AMI MÁR TÖRTÉNELEM





Cikkünk keretein belül megpróbáltuk csokorba szedni a 2003-as év csúcsteljesítményeit, történéseit, érdekesebb fordulatait.
Ha belegondolunk ez nem is olyan könnyű feladat, hiszen a számítástechnika területén (is) pezseg a talaj folyamatosan, szinte minden hónapban számtalan hír, cikk, érdekesség lát napvilágot. Mivel főként hardverfronton vagyunk illetékesek, így megpróbáltunk erre a területre koncentrálni, és kategóriákba szedtük az információ-áradatot.

PROCESSZOROK

Első utunk a központi feldolgozó egységek, azaz a CPU-k birodalmába vezet, ahol már megszokottan folyamatos a feszült a verseny a cégek között; milyen teljesítményű produktummal előzi le egyik a másikat.
Az AMD októberben bejelentette Athlon 64 és Athlon 64 FX processzorait. Az előbbit a vállalat asztali gépekbe és notebookokba ajánlja, utóbbit pedig kifejezetten a nagy teljesítményre igényes felhasználók, például számítógépes játékosok valamint tartalomkészítők igényeihez igazította a cég. Sajnos, jelenleg kizárólag Linux operációs rendszer alatt lehet kihasználni, ugyanis a Windows XP megfelelő változata csak a jövő év második negyedévében kerül a piacra. Egyelőre kevés olyan asztali felhasználásra szánt alkalmazásról hallani, amely kihasználná a processzorok 64 bites felépítéséből adódó előnyöket. Ennek ellenére ez jelentős lépés, hiszen a 64 bites processzor-teljesítmény immár az íróasztalunkra költözik, ez pedig jelentős erőforrás-növekedést jelent a jövő számára.

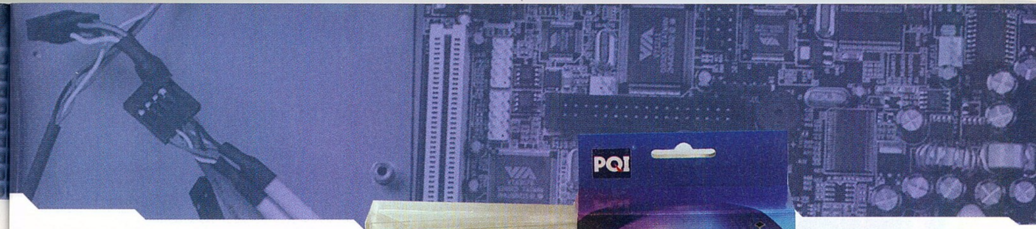
Az Intel egyelőre nem jelent meg 64 bites felépítéssel működő, asztali felhasználásra szánt processzorokkal, úgy vélte (valljuk be, okosan), hogy még nem látja 100%-osan kiaknázva a 32 bites processzorpiacot, ezt a közelmúltban megjelentetett processzorai is alátámasztják.
Egy hónapja jelentette be eddigi leggyorsabb Celeron processzorát, mely alsó árkategóriás asztali és mobil számítógépekhez ajánlkozik. A 2,8 GHz-en futó modellnél gyorsabb Celeron várhatóan már nem jelenik meg az idén, és a hírek szerint zárul Miki mókatára, mivel egyben ez az utolsó 0,13 mikronos technológiával előállított Celeron lapka.
A nagyobb testvér izmosabb képességekkel rendelkezik, és jelentős sebességtöbblettel rendelkezik. A legújabb processzorútiterv szerint az idén a negyedik negyedévben piacra kerülő Prescott magos, 3,4 GHz-en futó Pentium 4 modell lesz a vállalat kínálatában szereplő leggyorsabb modell. Ennek megjelenéséig a 3,2 GHz-es változat marad a zászlóshajó, az alacsonyabb órajelen futó, de már 800 MHz-es rendszerbuszt használó és Hyper-Threadinggel ellátott modellek mellett.

MONITOROK, KIJELZŐK

Mindjárt kezdjük is egy érdekességgel, mégpedig a Sharp új, 3D-s nootebookjával, mely egyedülálló a maga nemében. A japán gyártó Actius RD3D notebookja különleges 15"-os LCD-kijelzővel rendelkezik, mely segédeszközök, vagy speciális szemüveg nélkül is képes térhatású képek alkotására. A kijelző képességeinek demonstrálására többek között egy módosított motorral rendelkező Quake játékot és a Dynamic Digital Depth (DDD) szoftvercsomagját mellékeli a notebookhoz a vállalat. Utóbbi segítségével „hagyományos" kétdimenziós alkalmazások, videók és képek alakíthatók át valósidőben 3-dimenziós megjelenítésre alkalmassá. A speciális kijelző lényegében egy TFT-szendvicsként fogható fel: a két panel az úgynevezett "látószög-korlát" elven keresztül juttatja el a két különböző képet a jobb és bal szembe. A képet a két kép alapján az emberi agy állítja össze teljes térhatású egésszé.
Úgy néz ki a dolog, hogy pár cég komolyan elkötelezte magát az új technológia mellett, ezt bizonyítandó a Sharp, a Sony és további vállalatok létrehoztak egy „3D-Konzorciumot", mely a 3D-kijelzőkkel kapcsolatos szabványok kidolgozását és a felmerült problémák, például a szem gyors kifáradását, megerőltetését okozó gondok megoldását tűzte ki célul. Nagy örömmel fogadnánk, ha egy jól használható, egységes, működőképes 3D-technológia kerülne bevezetésre, és erre a jelek szerint minden esély megvan.

ENERGIATÁROLÁS, AKKUMULÁTOR-TECHNOLÓGIA

Egy érdekesség az energiaellátás területéről! Egy teljesen új energiaforrás van készülőben, mely felválthatja a hagyományos akkumulátor-technológiákat, ez nem más, mint az üzemanyagcella. No nem kell mindjárt miniatűr dugattyús, pöfögő gépezetekre asszociálni, hiszen ez a megoldás kémiai úton termel energiát metanolt (ez az anyag akár benzinmotorokat is meghajthatna!) tartalmazó üzemanyagcellákban, mely hosszú üzemidőt és rendkívül költséghatékony működést tesz lehetővé. A kutatásokat a Toshiba laboratóriumaiban teljes gőzzel végzik, az általuk remélt eredményekkel az 1 W/órás teljesítményt kívánják elérni. Egyetlen 25 köbcentiméteres üzemanyagcella akár 20 órás

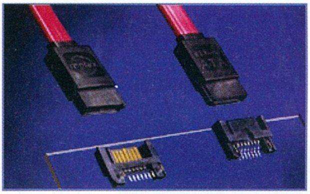


folyamatos üzemidőt is biztosíthat a vállalat reményei szerint. A probléma azonban az, hogy jelen pillanatban igazán működőképes, kereskedelmileg is hasznosítható modellt még egyetlen kísérletező vállalatnak sem sikerült előállítania.

Másik lényeges áttörés, hogy akár 6-800 alkalommal is újratölthető akkumulátort fejlesztett ki a Power Vision digitális fényképezőgépekhez. Jó tudni, hogy a jelenlegi legmasszívabb akkumulátorokat max 100-200-szor lehet feltölteni a kapacitásuk romlása nélkül. A tajvani cég bemutatta kifejezetten digitális fényképezőgépek számára fejlesztett RCR-V3 típusjelzésű Li-Ion akkumulátor-csomagját, mely a vállalat szerint hamarosan világszerte kapható lesz. A tradicionális CR-V3 Li-Ion akkumulátoroknál többször, akár 6-800 alkalommal újratölthető akkumulátorok sorozatgyártását májustól kezdi meg a vállalat, és ezenkívül a termékekre jó pár év működési időt garantál.

ADATRÖGZÍTÉS, HDD-TECHNOLÓGIA

A DVD térhódítása töretlenül folytatódik, egyremásra jelennek meg a gyorsabbnál gyorsabb rögzítési módozatok. Ugyanakkor a hagyományos CD-alapú technológia is hordoz még kiaknázható lehetőséget magában. Erre jó példa az MSI novemberi bejelentése, mely szerint szállítani kezdi 8x-os sebességű DVD-írásra képes meghajtóját, mely a csúcssebességű DVD-égetés mellett egyedi CD-írási képességgel is fel van vértezve. A meghajtó ugyanis támogatja a Sanyo által kifejlesztett és tavaly bemutatott HD-BURN technológiát, mellyel mintegy 1,4 GB-nyi adat írható fel biztonságosan egyetlen CD-lemezre. Nem semmi!
Az új metódus segítségével megduplázható a 80 perces, 700 MB-os CD-R lemezek kapacitása. Ez valljuk be, elég kellemes teljesítmény, mivel majdnem 1/3-ad DVD-kapacitás tárolható egyetlen CD-n. A HD-BURN technológia többé-kevésbé kompatibilis a jelenleg piacon lévő DVD-lejátszókkal és DVD-ROM készülékekkel, a meghajtók nagy része firmwarefrissítés után le tudja majd játszani, el tudja olvasni a HD-BURN technológiával készült lemezeket. A technológia fejlődését segítő találmányok adottak a DVD írás sebességének növeléséhez is, erre jó példa Fuji által kifejlesztett, 16x-os DVD írást lehetővé tevő hordozóréteg is.

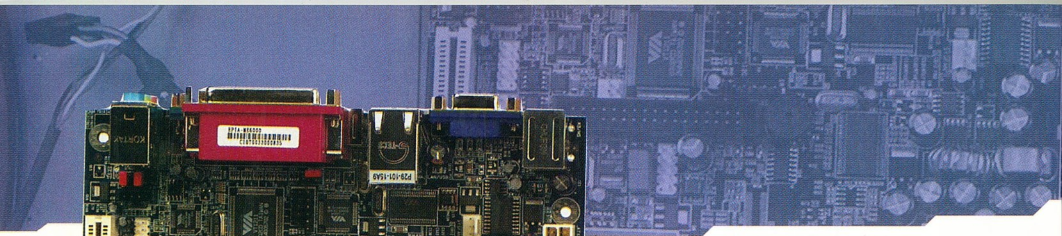


A merevlemezek piacán is rendesen tombol a fejlődés vihara. Például a Maxtor pár hete jelentette be, hogy szállítja a viszonteladókhoz legújabb, kifejezetten adattárolásra kifejlesztett, rekord kapacitással rendelkező 300 GB-os merevlemezét. A gigantikus kapacitású dobozos terméket elsősorban PC-k továbbfejlesztésére kínálja a vállalat, nem kevesebb, mint 400 dolláros áron. A Maxtornak 50 GB-tal sikerült túllépnie az eddig elérhető legnagyobb kapacitású, 250 GB-os tárterülettel rendelkező merevlemezeket, melyeket a vállalat konkurensei is kínálnak. Az így elért kapacitás akár 300000 nagyfelbontású fotó, rengeteg video-, audio- és adatállomány tárolására alkalmas.

HÁLÓZATOK, INFORMÁCIÓ-TOVÁBBÍTÁS

Napjainkban az egyre nagyobb információ-mennyiségek továbbításához egyre újabb technológiák látnak napvilágot. Úgy néz ki a helyzet, lassan beszivárognak az új technológiák, melyek modernebb, és rugalmasabb használatot tesznek lehetővé. Ezen technológiák egyike az ún. vezeték nélküli rendszerek. Mára már odáig fajult a helyzet, hogy a pl. a US Robotics 100 Mbit/s nyers sávszélességet kínál az újonnan bevezetett vezeték nélküli eszközei révén, melyet a WireLess Turbo névre kereszteltek. A Wireless Turbo termékek a US Robotics saját fejlesztésű, különleges technológiájára épülnek, mellyel ezek az eszközök képesek közel megduplázni a rendelkezésre álló nyers sávszélességet, egyetlen csatornán 100 Mbit/s adatsebességet nyújtva. A Wireless Turbo PCI-kártyák, hozzáférési pontok, notebookokba szánt PC Card-kiegészítők előreláthatólag júliustól lesznek elérhetők. hardverelemek természetesen kompatibilisek más gyártó termékeivel is, így az 54 Mbit/s sebességet nyújtó normál 802.11g kapcsolódásra is képesek, valamint a 802.11b protokollt is támogatják. Ez a visszamenőleges kompatibilitás a 802.11g szabványtervezet egyik legpozitívabb tulajdonsága, az erre épülő eszközök lényegében bármilyen vezeték nélküli hálózatban működőképesek.

A másik, ehhez a témakörhöz kapcsolódó hír, hogy az újgenerációs technológiáknak köszönhetően több kutatóközpont is beszámolt arról, hogy az új generációs Ethernet technológiával hálózati adatátviteli sebességrekordot sikerült elérniük. A szakemberek a kísérletek során az Intel által nemrég bejelentett 10 Gigabites Ethernet-vezérlő kártyákat használták. A California Institute of Technology, a European Organization for Nuclear Research, a Stanford Linear Accelerator Center és a Los Alamos National Laboratory kutatói az Egyesült Államokból Európába küldtek adatokat, minden korábbi rekordot felülmúló sebességgel. A csapat 1 Terabyte adatot volt képes - egy órán keresztül fenntartható - 2,38 Gigabit/sec sebességgel tovább-



bítani a kaliforniai Sunnyvale-ből Genfbe. Az honi internetszolgáltatók tanulhatnának az esetből és egy ehhez hasonló kis kedvezményes karácsonyi csomaggal meglephetnének minket, nem!? El tudnék képzelni egy ilyen kellemes letöltési sebességet a karácsonyfa alatt ücsörögve ...

VGA-VILÁG

Egész meglepő fordulatok történtek az idén! Ennek egyik érdekes híre, hogy a konzolpiacon is folytatódik az ATI nyomulása, ami valljuk be nem kis hír, de várjuk ki a végét.

A Microsoft és az ATI Technologies közös közleményben jelentették be, hogy az utóbbi cég fejleszti a következő generációs Xbox2 játékkonzol grafikus vezérlőjét. A hír nyomán az ATI részvények árfolyama meredek emelkedésbe kezdett.

Az NVIDIA 2000-ben nagy örömmámor közepette nyerte el az Xbox grafikus processzorának szállítói címet, azonban a konzol forgalma elmaradt az eredeti várakozásoktól. A cég jelentős készleteket halmozott fel, ami nagy méretű leírásokhoz vezetett. A Microsoft és az NVIDIA vitás kérdései végül választott bíróság előtt dőltek el. Kíváncsian várjuk, hogy az ATI hogyan küzd meg ezzel az akadállyal. Ettől függetlenül az ATI jól járhatna egy ilyen üzlettel, hiszen van már hasonló tapasztalata, anno a Nintendo GameCube videovezérlőjét is az ATI tervezte.

Azért az NVIDIA sem ült a babérjain, és szép számmal jelentette meg idén a VGA-kártyáit. Nemrégiben jelentette be a csúcstermékének, a korábban NV35 kódnéven ismert GeForceFX 5900 Ultra grafikus processzorra épülő termékeik szállítását, így azok már megtalálhatók a legnagyobb üzletek polcain. Igaz, a legújabb generációs NVIDA videochip hivatalos bejelentésére május 12-én került sor. A legfontosabb újítás a 256 bites memóriabusz bevezetése, valamint az olcsóbb, DDR-II szabványú SDRAM-chipek alkalmazása. A teljes DirectX 9.0 gyorsítást kínáló GeForce FX 5900 újdonságai közé tartozik még a "második generációs" és az elődöknél mintegy kétszer gyorsabb pixel shaderekkel ellátott CineFX 2.0 motor, a fények és árnyékok gyorsításáért felelős UltraShadow technológia, illetve a korábbinál fejlettebb anti-aliasinget és anizotropkus szűrést biztosító Intellisample HCT (high resolution compression technology). Ez a kártya így már tényleg olyan, amilyennek 2003-ban egy trónkövetelőnek lennie kell.

AUDIÓ HÍREK

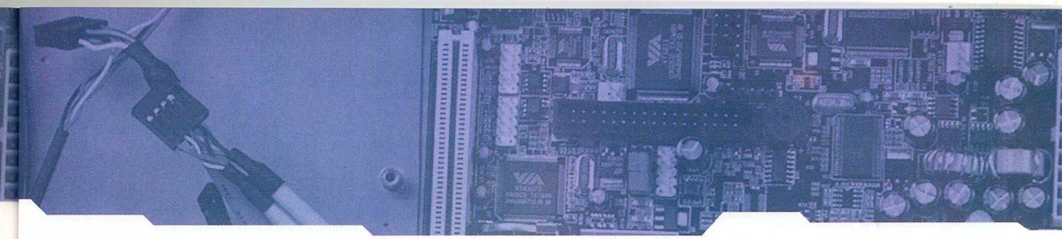
Számos alkalommal boncolgattuk már az audiorendszerek fejlődését, azonban a VIA Technologies a közelmúltban arról számolt be, hogy két alaplapgyártó cég is a vállalat Envy 24PT hangprocesszorát integrálja legújabb, Intel Pentium 4 processzorokhoz szánt alaplapjaira. A nem kevesebb, mint 7.1-csatornás hangzást támogató lapka az ismert Envy sorozat kifejezetten alaplapokhoz szánt darabja, mely maximálisan 24 bites felbontást és 96 kHz mintavételezési frekvenciát támogat.

SZUPERSZÁMÍTÓGÉPEK

A jelenlegi leggyorsabb rendszereknél tízszer nagyobb teljesítményt nyújt az IBM Blue Gene/L szuperszámítógépe. A Blue Gene/L szuperszámítógépet az IBM a Lawrence Livermore National Laboratory (LLNL) részére építi és várhatóan 2005-ben kerül átadásra. A teljes rendszer 130 ezer processzort tartalmaz és várható teljesítménye 360 teraFLOPS, ami tízszer akkora, mint a jelenlegi legnagyobb teljesítményű szuperszámítógép teljesítménye. A világ leggyorsabb számítógépe az NEC Earth Simulator, amely másodpercenként 35 billió művelet végrehajtására képes. Az IBM hangsúlyozza, hogy a Blue Gene/L nem csak lényegesen nagyobb teljesítményt nyújt a jelenleg elterjedt rendszereknél, hanem helyigénye és fogyasztása is kisebb. Az LLNL a kész számítógépet csillagászati és időjárási jelenségek modellezésére használja majd. Vajon a DOOM 3 hogyan futna rajta?...

ÚJ TECHNOLÓGIÁK

Egy új csatolószabvány jelent meg idén, melyet már nagyon várt a nagyközönség! Ez pediglen a SERIAL-ATA. Igaz, hogy a Serial-ATA winchesterek bejelentése már az év elején elkezdődött, de igazán csak jövőre várható szélesebb körű elterjedésük. Pedig egy teljesen intelligens megoldást jelent az adatok továbbításában, nem is beszélve a szerelés sokkal jobb átláthatóságáról. Végre megszabadulhatunk a csúnya, gonosz, szürke kábeleinktől, melyek még a gépünk szellőzését is nehezebbé tették. Azonban több piackutató vállalat előrejelzése szerint a Serial-ATA felületű merevle-



mezek csak lassan terjednek el, annak ellenére, hogy az alaplapi chipkészletek jelentős része már képes ezen eszközök kezelésére. Az idei évben eladott merevlemezeknek csak 10 százaléka lesz Serial-ATA felületű, ez nem túl drasztikus emelkedés. Ennek az is lehet az oka, hogy a PC-gyártók egyelőre nem érzékelnek jelentős teljesítménytöbbletet a Serial-ATA merevlemezek esetében.

Egy másik érdekes fejlődési mérföldkő az Intel új video-csatolófelülete lesz, mely egy kategóriával feljebb indul adatátvitelben, mint a mostani leggyorsabb AGP-8x szabvány.

A cég bejelentette olyan alapprogramok és új terméktervek kibocsátását, amelyek célja a PCI Express technológia elterjesztésének és fejlesztésének felgyorsítása a feldolgozási és kommunikációs platformok között. Az Intel tervei szerint a PCI Express 2004-től lesz megtalálható termékeiben, többek között a következő generációs vállalati, asztali és mobil lapkakészletekben és platformokban, hálózati processzorokban, teljes funkciókészletű I/O processzorokban, nagy teljesítményű RAID- és Ethernet-komponensekben, Ethernet-adapterekben, tároló-alrendszerekben, valamint szerverkártyákban.

ÉRDEKESSÉGEK

Ilyen cikkek írása-olvasása közben döbben rá az ember, hogy milyen szélsebesen is fejlődik a számítástechnika! Nem is olyan régen még a gépeinkben teljesítettek szolgálatot azok a hardverelemek, melyek most már a múzeumok polcain hevernek.

Ilyen,már reliktumjellegű, ám soha meg nem jelentetett számítógép-történeti kuriózum került árverezésre nemrégiben az eBay-en. Az oldalon egy hétig lehetett licitálni a sokakban kedves emlékeket ébresztő 3dfx berkeiből származó videokártyára, amely a kereskedelmi forgalomba már nem került VSA-101 (Daytona) grafikus processzorra épül. A VSA-101, mely Napalm 2, VSA-102 és VSA-200 néven is ismert volt korábban, a Voodoo4 és Voodoo5 sorozatú videokártyákon használt VSA-100 lapka továbbfejlesztett változata.

A chip újdonsága abban rejlett, hogy elődjével ellentétben már 0,18 mikronos csíkszélességgel gyártották, ami lehetővé tette volna az akkoriban kiemelkedőnek számító 200 MHz-es működési frekvencia elérését. A VSA-101 továbbá támogatta a DDR SDRAM-ot is! Az árverésre bocsátott működőképes kártya prototípus, melyből a tulajdonos állítása szerint mindössze húsz darab létezik a világon. A 32 Mbyte DDR memóriával szerelt kártyán a VSA-101 lapka 143 MHz-en üzemel. A ritkaság kikiáltási ára 500 dollár volt.

Munkánkat segítették: HDSys Kft., Interboard Hungary Kft., Telemat Kft.

GuyBrush

ASZTALI DIVX LEJÁTSZÓK

A TÖMÖRÍTÉS BAJNOKAI - TÖMÖR GYÖNYÖR

Már hónapokkal ezelőtt is kaptunk ígéretet Mpeg4-es DVD-játszókra, de sajnos akkor nem jött össze a teszt. Nagyon sajnáltuk, ám most nagy várakozással vettük át ezt a két lejátszót. Eddig elsősorban távol-keleti, vagy kevésbé ismert európai gyártók fejlesztettek ki ilyen termékeket pl.: Ellion DVX-520, Elta 8882 MPEG4, Jamba XDVD 1000 KISS DP-470/ DP-500/DP-508/DP-1000, LiteOn LVD-2001/LVD-2002, PLU2 DVX-3110, RJ-4000, Scott DVD-842, Xoro HSD-420, Yamada DVX-6000/DVX-6100, Yamakawa DVD-365 stb. A lista aligha teljes és elképzelhető, hogy a teszt megjelenésekor már további gyártók és modellek szállnak versenybe a vásárlók kegyeiért. Egyelőre a legtöbb nagy gyártó kivár, de a Philips, a Jamo és a JVC is megjelent a piacon saját Mpeg4-es lejátszóval, ráadásul a Philips állítása szerint a DVD-737-es a filmfeliratokat is képes kezelni. Azt sem nehéz megjósolni, hogy egy-két év múltán már nem lehet olyan DVD-lejátszót értékesíteni, amelyik nem tartalmaz Mpeg4-megjelenítést (így történt az MP3 esetében is). Végül is érdemes volt várni a teszttel, mert egyszerre két, a tudásukhoz mérten kedvező árú készüléket is kaptunk kipróbálásra a LiteOn DVL-2001-est (kb. 50000 Ft) és a Yamada DVX-6000-est (kb. 60000 Ft) és ezért mindjárt összehasonlító-tesztre is lehetőségünk adódott.

A dobozokban mellékelt leírások csak a legalapvetőbbekre szorítkoznak, az Mpeg4-ről nem sokat írnak. A készülékeket nagyon elegáns ezüstszínű, lapos kialakítású házba építették, és a mai divatnak megfelelően kéken világítanak a kijelzők. De erről többet nem is szeretnék mondani, inkább nézzük a hardvert. A LiteOn gyártmányán a következő csatlakozók találhatók: komponens videó (Y+Cb/Pb+Cr/Pr), S-videó (Y+C), kompozit videó 2db, analóg audió (L+R) 2db, koaxiális digitális kimenet, optikai digitális kimenet, PCMCIA-kártyaolvasó (a gyártó még Compact Flash és egy LiteOn 4 in 1 rendszerű PCMCIA-adaptert is csomagolt a lejátszóhoz). A Yamada még a LiteOn-nál is pazarabb csatlakozási lehetőségeket biztosít, viszont nincs PCMCIA: S-video (Y+C), kompozit videó helyett SCART, analóg audió (L+R), analóg audió (5.1 L+R+C+LB+RB+LF), koaxiális digitális kimenet, optikai digitális kimenet. A DVX6000-est a Samsung IDE-s DVD ROM-jával szerelték, a LVD-2001-esbe a saját gyártmányú LiteOn LTD-163 IDE-s DVD ROM-ot építették. A LiteOn meghajtója kicsit hangosabb - de nem vészes - a Samsung drivejánál, de ezen típusok széleskörű kompatibilitásukról híresek.

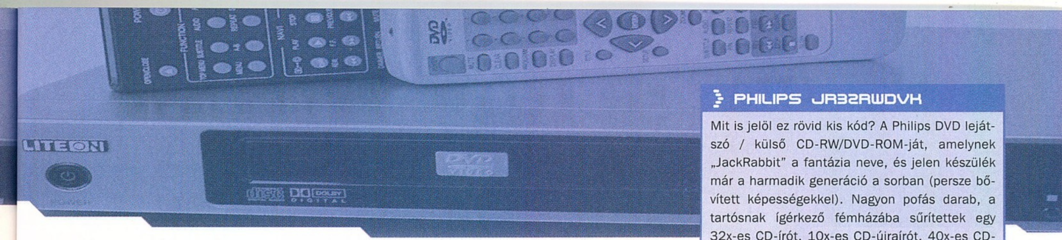
A LiteOn szíve a jól bevált Sigma Design EM-8500-as dekódoló áramkör. Ez a codec IC volt az első igazi Mpeg4-dekódolásra is alkalmas hardveres megvalósítás. A piacon eddig megjelent Mpeg4-es lejátszók túlnyomó többségénél ezt a típust alkalmazzák. Figyelemre méltó a teljesítménye és a sokoldalúsága, még 1980x1080i és 1280x720p HDTV felbontású kimenetekkel is rendelkezik, tehát nagyon előremutató, korszerű konstrukció. A Yamada lejátszóját az új ESS-Vibratto S dekóderchip köré építették. Ezzel a kodekkel egyelőre csak néhány lejátszó jelent meg, ugyanakkor elmondható, hogy semmilyen tekintetben sem marad el a rivális Sigma Design EM 85x0 áramkörök teljesítményétől.

Az első vizsgálatok elég vegyes eredményt hoztak. Először a pozitívumokat sorolnám. Mindkét lejátszó hibátlanul olvasta az összes létező írható médiumot (CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD-ket 4X-esen írva is), ami persze ma már minimálisan elvárható. A lejátszók ismerik az alapvető formátumokat is: DVD, CDDA, AC3, DTS, VCD, SVCD, MP3, JPEG, PHOTO-CD stb. A menürendszerek mindkét készüléknél logikusak és hamar kiismerhetők. Először műsoros DVD-kkel pörgettük meg a lejátszókat. A Yamada nem nagyon törődik olyan „marhaságokkal", mint a régiókód, vagy az analóg másolásvédelem (Macrovision), ilyesmiket nem építettek bele.

De a LiteOn tulajdonosoknak sem kell sokat bánkódniuk, egy titkos menü segítségével átvehetik az irányítást az említett funkciók felett (a távirányítón sorban le kell nyomni a következő gombokat: [open/close],[2],[9],[6],[0]). Nem túlzás, hogy a Yamada DVX-6000-es összehasonlítható a nála sokkal drágább (és kevesebb tudású) márkás DVD-játszók képminőségével is, és a LiteOn sem marad le lényegesen ebben a tekintetben.

A lejátszók az MP3, vagy a JPEG adat CD-ket is magabiztosan kezelték. Az MP3-zeneszámokat tömörítéstől függetlenül lejátszották, és a JPEG-képek megjelenítése is példás volt (gyors, a tv-n is szép, precíz kitömörítés). A LiteOn a behelyezett CD-n vagy DVD-n található fájlokat az alkönyvtárakból is kigyűjtötte, listába rendezte és egyetlen oszlopba ömlesztve elénk tárta. Ezt elég furcsa eljárásnak véltük, hiszen hiába van egy DVD-n több ezer MP3-zeneszám alkönyvtárakban előadók és/vagy téma szerint rendszerezve, a zenéinket egy Eiffel-torony méretű listából keresgélhetjük. A Yamadánál a könyvtárakat és alkönyvtárakat is kezeli a rendszer, két oszlopban. Így viszont a hosszabb fájlnevek végét csípi le a megjelenítéskor; láttam már ennél korrektebb megoldásokat is. A LiteOn viszont lehetővé teszi MP3-hang és JPEG-képek időzített, kevert lejátszását, ez a funkció sokaknak érdekes lehet (képújság, prezentációk stb.). A VideoCD-k és SVCD-k lejátszását problémamentesen oldották meg a versenyzők. Két igen jó DVD-játszóról van tehát szó, de minket elsősorban nem ezek a funkciók érdekeltek.

Az Mpeg4-es teszt következett. A lejátszók kapásból felismerték az AVI-formátumú fájlokat és a legtöbb esetben (később részletezzük) le is játszották őket; csak néztünk, mint a moziban... A megjelenítés is kifogástalan volt, és némely Mpeg4-es videót - a tömörítéstől függően - nem lehetett megkülönböztetni a DVD-k minőségétől! A számítógépes lejátszás esetén azért mindig van különbség, de úgy látszik, hogy az analóg tv-technika ezeket a különbségeket már sok esetben elfedi. Megállapíthatjuk, hogy a Sigma Design és az ESS által gyártott kodekek jól ellátják a felada-



PHILIPS JACKRABBIT

Mit is jelöl ez rövid kis kód? A Philips DVD lejátszó / külső CD-RW/DVD-ROM-ját, amelynek „JackRabbit" a fantázia neve, és jelen készülék már a harmadik generáció a sorban (persze bővített képességekkel). Nagyon pofás darab, a tartósnak ígérkező fémházába sűrítettek egy 32x-es CD-írót, 10x-es CD-újraírót, 40x-es CD-olvasót, 12x-es DVD-olvasót, amely mellesleg teljes értékű DVD- és MP3-lejátszóként is üzemeltethető.

Mindezen kívül a JackNyúl lazán megbirkózik a AudioCD-, VideoCD-, SuperVideoCD-, PhotoCD-formátumokkal is, tehát nagyon sokoldalú kis készülékről van szó, amely semmilyen eddigi kategóriába be nem skatulyázható.
A JackRabbit kétségkívül egyéniség. USB 2.0 protokollal társalog a számítógépünkkel (Plug and Play), de videó, analóg és digitális audió kommunikációs lehetőségekkel is rendelkezik. Ha valaki egy ilyen társat választ magának, bőséges kiegészítőket és programokat (EasyCD Cr., PowerDVD stb.) is kap a Philips JackRabbit-jához. Nem rossz vétel!

tukat. A két megoldás között nem is tudtunk felfedezni említésre méltó minőségi különbséget, és a sebesség is rendben volt. A LiteOnnál egyperces ugrásokkal oldották meg a műsorkeresést - ez még fejlesztésre vár. A Yamadánál a lejátszás sebességét lehet állítani (valamiféle csalással oldották ezt meg, de ügyes és jól is használható). Egy csúszkát azért betehettek volna mindkét esetben.

Az AVI-k azért már sokkal keményebb feltételeket teremtettek a lejátszóknak, itt már jelentkeztek alapvető problémák. A LiteOn a filmek megtekintése után nem mindig akarta visszaadni a lemezt, ki kellett hozzá kapcsolni. A Yamada pedig a filmek lejátszásának indításakor (felismerés közben) fagyott le időnként. Itt is csak a mesterséges kóma (STANDBY) és az újraélesztés segített. Ráadásul a DVX-6000-es a PAL-felbontásnál (720x576) kisebb felbontású videókat nem igazította a kép szélességéhez, és kisebb méretben játszotta le azokat. Úgyhogy a további szenvedések elkerülésére gyorsan meg is ejtettük a firmware-ek (továbbiakban FW) frissítését mindkét lejátszónál. A LiteOnt gyárilag a 2.27 verziójú oprendszerrel szállították ezt cseréltük le 2.29-esre (a neten találtunk egy ennél is újabb 3.01 bétát, de nem próbálkoztunk vele). Az LVD-2001-es FW-ek 5 Mbyte körüli méretűek. Ebben az esetben tulajdonképpen egy lebutított Linux-kernelről van szó, ami nagyon ésszerű megoldásnak tűnik, hiszen a rendszer további fejlesztése, pl. feliratok megjelenítése, vagy újabb kodekek, illetve adatszabványok honosítása PC-s Linuxokról egyszerűen megoldhatónak látszik. A Yamadánál is találtunk az eredetinél újabb FW-t (2003.09.30; nem ismerik a verziószámos hivatkozást?). Itt nem derül ki, hogy a FW milyen rendszerű, csak annyi bizonyos, hogy egy 1 Mbyte-os ROM kerül felülírásra. A FW-ek frissítése egyszerű, a leírások alapján CD-re kell írni az adatokat és a lejátszóba helyezni, ezután meg kell várni, amíg a rendszer installálja, és újra indítja magát. Az előzőekben említett problémák egy csapásra, kivétel nélkül meg is szűntek, ezenkívül nagyobb stabilitást, kompatibilitást és lejátszási teljesítményt is ígértek a fejlesztők, sőt a Yamada kétszeres zoom funkciót is beépített az Mpeg4-es lejátszáshoz és „lőn világosság" (full-screen) is. No, most már megkezdhettük a berendezések részletesebb feltárását.

Mindkét codec chip hardveresen csak a DivX 4.x-, 5.x- és Xvid-formátumokhoz nyújt hathatós támogatást, úgyhogy ezekkel nem is volt semmi probléma! A DivX 3.x-es videók lejátszásához viszont csak korlátozott segítséget nyújt, amit a FW-programozóknak kell megtámogatni (talán ezt a formátumot már elavultnak tekintették a hardver fejlesztői). Ezért sajnos a 352x288-nál nagyobb felbontású DivX 3.x videókat enyhén akadozva játszották le a gépek (itt van még mit tunningolni). Minden esetben 720x576 DVD PAL a maximális felbontás,

sajnos efelett már nincs garancia a megfelelő sebességű Mpeg4 lejátszásra, de gyakorlatilag ilyesmi nem is fordul elő. Továbbá egyik chip sem támogatja a QPEL (Quarter Pixel, negyedpixel pontosságú mozgásprecizitás) és a GMC- (Global Motion Compensation, teljes mozgás elemzés) üzemmódokat. Ezt a problémát valószínűleg a programozók sem lesznek képesek áthidalni, úgyhogy egyelőre tudomásul kell vennünk, hogy e hiányosságok a technológia jelenlegi korlátjai. Szerencsére kevés elvetemült van, aki ilyen videókat tömörítget, mert ez még a lassabb PC-procikat is nehéz feladat elé állítja.

Ugyanakkor mindkét lejátszó felismerte és jól kezelte az MP3 CBR- (Constant Bitrate: állandó sávszélesség), valamint az OGGVorbis és az AC3-as hangsávokat. Dicséretes! A lejátszók jelenlegi legnagyobb hiányosságát mégis a MP3 VBR- (Variable Bitrate: változó sávszélesség) hanggal kapcsolatban észleltük. A LiteOn meg sem nyikkant (csak kép volt), a Yamada pedig borzalmas recsegés mellett volt képes valamiféle hangkibocsátásra (de minek?). Ezt a betegséget feltétlenül orvosolni kell, mert ilyen videók jelenleg is tömegesen (min. 10-20%-ban) fordulnak elő. Sajnos a Yamada-nál az MP3-lejátszás minőségével sem voltunk elégedettek, a közép-magas frekvencia-tartományban enyhén természetellenes sipákolós hangot adott. Ellenben a DVX-6000 egy esetben még a felirat fájlt is megtalálta és megjelenítette, de sajna az ékezetes betűket nem ismerte. A FW-ek fejlesztésével, gyorsan pótolhatónak érezzük a hiányosságokat mindkét lejátszónál, mint ahogy eddig is folyamatos volt a fejlődés. Ezután – gondoljuk - ritka eset lesz, ha olyan filmre lelünk, amellyel nem tud megbirkózni a lejátszónk.

Az összehasonlítás végén nem szeretnénk nyertest hirdetni, és a következőkben azt is kifejtem miért nem. Mindkét berendezésnek megvannak az erősségei, és mindkét lejátszó hasonló színvonalon, várakozásomon felül teljesítette a tesztet. Ők egy új világ hírnökei, és érzésem szerint igazságtalan lenne elvárni az „úttörőktől", hogy zökkenőmentes utat mutassanak a következőknek. A vállalkozás komplexitását ismerve személy szerint sokkal nehezebb menetre voltam felkészülve, amikor megkaptam a készülékeket, de a FW-frissítés után nem volt különösebb gond (kivétel: DivX 3.x, MP3VBR, QPEL, GMC). Ha most pontoznánk az előnyöket és a hátrányokat, akkor lehetséges, hogy valamelyik típus egy-két pontos előnyével zárulna a teszt. Ugyanakkor egy következő FW-feltöltés akár meg is fordíthatja az erősorrendet. Jelenleg mindkét típust a legnagyobb nyugalommal ajánlhatjuk mindazoknak, akik szívesen gyűjtögetnek Mpeg4-es videókat. Végül nagyon kellemes benyomásokkal adhattuk vissza őket.

Demand 2000 Kft.
Rónaszéki László

PDA HAVALHÁD

EZT TEDD ZSEBRE...

Aki a limitált magyarországi kínálat mellett kicsi, játékra alkalmas, korszerű, olcsó(bb) PDA-ra vágyik, általában azt a kérdést teszi fel: iPAQ 2210-est vegyek, vagy az Asus MyPal 620BT-t (A620-nak rövidítjük). A gépeket egymás ellen "ugrasztva" tesztünkben erre próbáltunk választ találni.

A tesztek során, hogy lássuk, az új, immár Windows Mobile 2003-at (WM 2003) futtató modellek miben jobbak/rosszabbak a régebbieknél/a Palm-os konkurenciánál, ringbe eresztettük a HP "felsőkategóriás" PDA-i közül az iPAQ 5450-es, mára elavult (pont egy éves) PDA-ját, és a "klasszikus", minden idők talán legnépszerűbb, mára erősen elavult Pocket PC-jét, az iPAQ 3630-ast. Az 5450 szerepeltetése azért is kapóra jött, mert sok mindenben (pl. képernyő, gombok, BT- és hangfokozat) ugyanaz, mint utóda, az 5550; ezért hangsúlyoztuk ki az 5550 által is örökölt területekkel kapcsolatos problémáit.

A Palm-világból a palmOne új, képminőségi etalonnak számító transzflektív képernyőjét tartalmazó PDA-k (Zire 71, Tungsten C, E, T2 és T3) egyikét, a Zire71-est (továbbiakban: Z|71) is nyeregbe ültettük, hogy lássuk, elérik-e a tesztbeli Pocket PC-k a Palm-képminőséget.

AZ IPAQ 2210

A Compaq/HP az iPAQ sorozattal valósággal tarolta a Pocket PC piacot már egészen a kezdetek, 2000 késő tavasza óta. Az iPAQ sorozat 2210-es modellje közvetlenül a WM2003 operációs rendszer idei júniusi debütálása után jelent meg. A gépecske olcsó, két bővítő hellyel rendelkezik, kicsi, borzasztó elegáns, nagyon keveset fogyaszt és van benne Bluetooth (továbbiakban: BT); ugyanakkor, különösen a képernyőjével, a gombjaival, a videosebességével és a gumiszegélyeivel vannak problémák.

AZ ASUS MYPAL 620BT

Az Asus viszonylag új jövevény a "terepen": első Pocket PC-je, a 600-as, alig egy éves. Az A620 a második a sorban. Ennek BT-vel ellátott változata a 620BT. Megjegyzendő, hogy az A620 és az A620BT között állítólag nem csak a BT-ben, hanem sebességben is van különbség (lásd http://discussion.brighthand.com/showthread.php?threadid=92691) - ezt nem tudtuk ellenőrizni, mivel csak a BT modellt teszteltük.

Az Asus, viszonylag kései feltűnése ellenére, hatalmas rajongótábort tudhat maga mögött, mivel mindkét (600, 620) gépe kategóriájában (PPC2002+PXA250, ill. WM2003+PXA255) vitán felül a leggyorsabb grafikával bír. Kétségkívül hátránya a 2210-zel szemben a gyengébb, messziről is műanyagnak ható ház, a nagyobb méret, az akkumulátor cserélhetőségének, a nagyteljesítményű infrának (CIR), valamint az SD kártyahelynek a hiánya. Ezzel szemben, a kurzorvezérlő blokkja és a gombjai lényegesen jobbak a 2210-nél, a két gép képernyője pedig ég és föld: a 620-asé sokkalsokkal jobb. A grafikai sebessége pedig egyenesen fenomenális.

TESZTEK

Ezekben a legeslegfontosabbal, a képernyő minőségével kezdjük, majd a való életbeli sebességgel (tehát nem egy, a valóságtól elrugaszkodott benchmark-kel), a hangminőséggel, mikrofonérzékenységgel stb. folytatjuk. Különösen a játékosok számára lesz fontos a gombok minőségének összehasonlítása. Az egyéb tesztek közül a különösen a BT hatótávolság/stabilitás, ill. az USB fájlmásolás sebességének összehasonlítását érdemes kiemelni.

KÉPERNYŐ

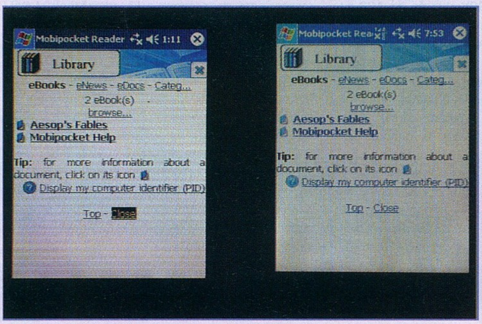
Itt a PDA-k legfontosabb részét, a megjelenítést teszteltük. Természetesen párban, mert direkt viszonyítási alap nélkül még a legócskább képernyő is remeknek tűnhet. A tesztben a képernyő alaptónusát, a színvisszaadás (különösen a pirosak) hűségét, a megvilágítás egyenletességét, a képfrissítési frekvenciát, az érintőképernyő "holt sávját" és külső megvilágítás esetén a láthatóságot vizsgáltuk.

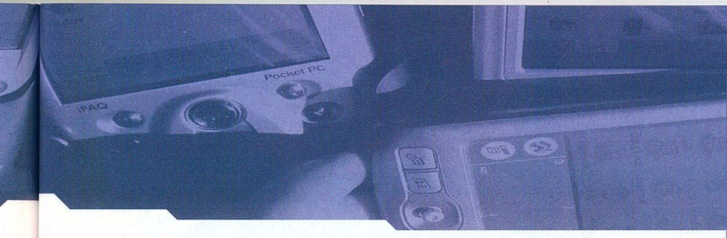
Alaptónus

Sajnos nagyon sok PDA-képernyőnek nem fehér az alaptónusa. Reflektív képernyőjű gépből szinte nincs is semleges alaptónusú. A transzflektív gépeknél már jobb a helyzet. A 2210 alaptónusa kicsit kékes; az A620-nak nincs zavaró alaptónusa (hasonlóan a Z|71-hez). A 2210 védelmében azért el kell mondani, hogy a kékes alaptónus közel sem olyan zavaró, mint a reflektív iPAQ 3600-as, ill. a negatív etalon, a 3800-as sorozat (utóbbiaknál kifejezetten durva) lilás alaptónusa.

Színvisszaadás

A régi, reflektív képernyőkön a pirosak nagyon kis intenzitással, sőt, néha egyenesen lilaként látszottak. Az újabb, transzflektív képernyőkön a piros színeknél már nincs olyan nagy különbség. Természetesen ilyenkor sem mindegy a színek (különösen a pirosak) intenzitása. A piros színek visszaadásában





JÁTÉKOK ÉS PDA-K

Bár a PDA-kat eredetileg nem játékok/emulátorok futtatására szánták, akad egy-két normálisabb darab e feladatokra is. Játékok közül talán a minden idők legjobb PPC-s kalandjátéka, a Fade az, ami a leginkább szót érdemel, illetve a magyar PDAMill programjai, ezek közül is elsősorban a Snails és az Anthelion. Ezen felül igazából az Astraware céget érdemes megemlíteni, amely mind Pocket PC-, mint Palm-platformra igazán eredeti és remek játékokat (pl. Bejeweled, Insaniquarium) adott ki. A ZIOSoft pedig (főleg régebbi) PC-s játékok PDA-s konverzióival vívott ki magának elismerést.

Az emulátorok közül a GBA, ill. PSX-emulátor az A620-on már egészen használható. Akinek csak (játékra) gyengébb gép jutott (pl. a 2210), az se csüggedjen, mert az SNES, NES, Atari 2600, GB/GBC, C64, ZX Spectrum stb. emulátorok még a 2210-en is remekül elfutnak, a régi Lucasarts-játékok tökéletes futtatását lehetővé tevő PocketSCUMM-mal együtt.

messze az A620 (a 2210-re alaposan ráverve) a legjobb. Tulajdonképp még az etalon Z|71-re is kicsit "ráver" színtelítettség és kontraszt szempontjából, bár határozottan gyengébb a színhelyes rálátás szögében.

A 2210 védelmében megemlítendő, hogy kicsit "felülről" ránézve kontrasztosabb (jobb színtelítettségű), mint szemből. Ez a szemszög viszont igencsak természetellenes, és nem igazán szerencsés az érintőképernyő használata szempontjából sem.

A megvilágítás egyenletessége

Sajnos az, hogy a transzflektív képernyőket már nem szemből (azaz oldalról vagy még rosszabb esetben felülről/alulról) kell megvilágítani, még nem jelenti automatikusan azt, hogy a képernyő fényeloszlása valóban egyenletes lesz. A mai gyengébb transzflektív képernyőkön sajnos látszanak párhuzamos megvilágítási sávok, amelyek figyelmelterelő voltuk miatt, nagyon bosszantók tudnak lenni (akárcsak egy dead pixel). Az A620-nál, a Z|71-nél ill. az 5450-nél ilyet nem tapasztaltunk; a 2210-nél a képernyő alsó részén annál inkább.

Képfrissítési frekvencia

A 2210-es nagyon komoly, sokakat zavaró hibája (az egyébként is gyengébb színvisszaadású képernyő mellett) az alacsony képfrissítési frekvencia, emiatt a képernyője "remeg", különösen, ha az ember kicsit máshova néz a használata közben. Van, aki allergiás erre, van, aki nem. A többi tesztbeli PDA-nek nincs ilyen problémája, azok képe nem remeg.

Az érintőképernyő "holt sávja"

A kapacitív módon működő érintőképernyőknek mindenképp szükségük van egy vékony üres rétegre a tulajdonképpeni érintőfelület mögött. Minél kisebb ez a sáv, annál kényelmesebben kezelhető a gép, azaz annál kevésbé veszi észre az ember, hogy egy benyomódó műanyagot bököd. Mind az A620, mind a 2210 megfelelően kis sávval rendelkezik, és emiatt nagyon kényelmesen vezérelhető; az 5450/5550-esről ez sajnos nem mondható el. Kb. ugyanannyira be kell nyomni, mint a régi 36xx-képernyőket.

Láthatóság külső megvilágításnál

A transzflektív képernyők legnagyobb hátránya elődeikhez képest, hogy külső megvilágításban sokkal rosszabbul láthatók. A tesztbeli gépek kb. ugyanúgy szerepeltek ebben a műsorszámban is.

SEBESSÉG

Játékok, emulátorok

Az A620 itt is egyértelműen ráver a mezőnyre. A magyar fejlesztésű, kitűnő Anthelion trial verzióját játszottam le az A620-on, illetve a 2210-en. A két gép között óriási különbség mutatkozott: a bázis felé fordulva a 2210 grafikája érezhetően akadozott, míg az A620 simán vette ezt az akadályt, folyamatosan nyomta a frame-eket. (Az 5450 még a 2210-nél is rosszabb teljesítményt nyújtott.)

Videolejátszás sebessége

Nem kétséges, hogy videolejátszás terén is az A620 az abszolút sztár. Ugyan ez sem képes lejátszani normálisan asztali gépekre szánt, teljes NTSC/PAL felbontású 25 fps DivX/WMV filmeket (ahhoz legalább kétszeres, háromszoros hatékonyságú processzor kellene), de az www.stoik.com-on található WMV konverterrel generált 384 kbps-es (25 fps, 44 kHz/16 bit/sztereó, percenként 3 MByte-os fájlok) fájlokat tökéletesen, látható akadozás nélkül játszotta le. Erre a 2210 már nem volt képes - bár elviselhető a képe, az akadás már nagyon zavaró; becslésem alapján 12-13 fps-t produkált. Az 5450-ről meg jobb nem beszélni a maga szerény 3-4 fps-ével. Igaz, még mindig rávert a 3630-ra, amely sokszor 2-3 másodpercre is megfagyott.

Tehát, a jó hír: az A620 valóban minőségi videózásra képes. A rossz: átkonvertálás nélkül nem videózhatunk még rajta sem - 384 kbps fölé még nem nagyon mehetünk.

Tiszta processzorteljesítmény

Jó, ha tudjuk, hogy az A620 annyira nem jó sima processzorteljesítményben, mint amilyen a grafikája vagy a híre. A gyakorlatilag csak a processzortel-

MIT HOZ A JÖVŐ? VGA-T!

Mind a 2210, mind az A620 kifejezetten olcsó. Az 5450/5550 már nem annyira. Mégse nevezhetnénk őket a mai technika csúcsának, hiszen 320*240-es képernyőjű, azaz QVGA gépek.
A jelenlegi sztárnak egyértelműen a Toshiba új, VGA (640*480-as) felbontású modelljét, az e800-at tartjuk. Internetböngészésben, PDF-fájlok, könyvek olvasásában stb. egyszerűen nincs verseny egy VGA és egy QVGA képernyő között. Remélhetőleg a többi gyártó is hamarosan kihozza a maga VGA Pocket PC-jét, bár addig szerintünk legalább 3-4 hónap eltelik. Addig is, aki valamivel jobban el van eresztve anyagilag, és nem zavarja a gép talán legnagyobb problémája, a játékbeli gombkésleltetés, vegye meg nyugodtan az e800-at. Eddig nagyon jó kritikákat kapott, és nem is túlzottan drága - jelenlegi ára 550 dollár/euró (nálunk br. 180e) körül van.

jesítményt és a memória elérést vizsgáló Mobipocket Reader-beli keresésben (lásd http://www.infopen.hu/?id=4465&type=1) rendre egy icipicivel elmaradt a 2210-től. Egy 120 ezer oldalas Mobipocket-dokumentum átvizsgálása például 1:58-ig tartott az A620-on, míg a 2210-en "csak" 1:55-ig (az 5450-en, ill. a 3630-on pedig 2:25-ig, ill. 2:32-ig).

HANGMINŐSÉG

A PPC-k egyik legnagyobb előnye mindig is a hangfelvétel, ill. -lejátszás támogatása volt, mivel ezzel szinte teljesen kiváltották a különálló MP3-lejátszókat, ill. a (sokszor méregdrága) digitális diktafonokat. Ebben a tesztben a beépített hangszóró frekvencia átvitelét és terhelhetőségét, valamint a mikrofon frekvencia átvitelét, érzékenységét és (torzítatlan) dinamikatartományát teszteltük.

Beépített hangszóró

Kellemes csalódás volt az A620 hangszórója, amelyet a neten sokan kis hangerejűnek/torznak neveztek. Jelentjük: egyáltalán nem rossz a gép hangja, bár természetesen az ebben referenciának számító 36xx sorozat hangerejét nem éri el. A teszt MP3-akat torzítás nélkül lejátszotta maximális hangerőn. Magas átvitele lényegesen jobb, mint a 2210 hangszórójáé. Természetesen ez is, akárcsak a 2210, elkezd torzítani a mélyek "feltekerésekor". Az 5450 (és 5550) beépített hangszórójáról ellenben csak rosszat mondhatunk. Borzasztó sávhatárolt (se magas, se mély) és a max. hangereje is lényegesen alacsonyabb, mint a 2210-é vagy az A620-é. Meg kell még említeni azt is, hogy a 2210 hangszínszabályzása, szemben a teszt többi résztvevőjével, reset után újra beállítandó. Ez óriási negatívuma, mivel, különösen aktív BT-használat mellett, általában naponta egy-két resetre szüksége van.

A MIKROFON

Helye

A 2210 mikrofonja a lehető legjobb helyen, a felső oldalon található. A többi, 3xxx-as sorozatú iPAQ-é, valamint az Asus-é az előlapon felül; az 5450-é alul. Ez azt jelenti, hogy ha pl. ingzsebből akarunk felvételt készíteni, az 5450-t fejjel lefelé kell becsúsztatni oda. A gépekhez adott (nagyon gyenge minőségű) táskák közül a 2210-é nem fedi el a mikrofont; az Asus-é igen.

Frekvencia átvitele

Ehhez a teszthez mind magasakat, mind mélyeket nagymértékben tartalmazó tesztzenét használtunk, jó hangdobozzal. A 3600-as sorozat mikrofonjának frekvencia átvitele messze a legrosszabb - a telefonhang minőségnél csak valamivel jobb. A 2210 hangminősége már lényegesen jobb. Ezután következik az 5450-es eredménye. Az A620 pedig valamivel jobb az 5450-nél - azaz tesztgyőztes.

Érzékenysége

Ennek a méréséhez minden gépen bekapcsoltuk az automata kivezérlés-szabályozót. Mivel az Asusban még automata kivezérlés-szabályozás esetén is szabályozható a mikrofon érzékenysége, ezért kétszer két tesztet csináltunk: a hangszórót kis, illetve nagy hangerőn vezérelve, egyszer kis, és egyszer nagy érzékenységet beállítva. A mezőny nem csak legrosszabb frekvencia átvitelű, hanem legérzéketlenebb (legzajosabb) mikrofonja a 3630-é volt. Az 5450 és a 2210 mikrofonja kb. ugyanakkora zajszintet produkált kis kivezérlésnél. Az A620 most is jól teljesített: kis mikrofonérzékenységnél és kis kivezérlésnél valamivel nagyobb jel-zaj viszonyt produkált, mint a két új iPAQ (a lényegesen jobb frekvencia átvitel mellett). A nagy kivezérlésű és nagy érzékenységű teszt rendkívül erős torzítást okozott, tehát mindenképp hagyjuk a minimumon a mikrofonérzékenységét, mert a jel-zaj viszonyon úgy sem javíthatunk!
Összefoglalva: az Asus620 teljesített a legjobban mind az érzékenység-, mind a frekvencia-átvitel esetében.

EGYÉB TESZTEK

USB-S ELÉRÉS SEBESSÉGE

Nem mindegy, hogy a PDA-val milyen sebességgel képes kommunikálni az asztali PC-nk: ha nem szeretjük ide-oda ráncigálni a memóriakártyáinkat, ak-

kor jobban járhatunk a 2210-zel, amely a legtöbb esetben feleslegessé teszi a külső kártyaolvasót, olyan gyorsan ír/olvas. Az A620 egyértelműen lemarad a tesztben. Egy 5Mbyte-os tesztfájl írását az A620 25s, a 2210 17s, a 3630 46s, az 5450-es pedig 52s alatt intézte el.

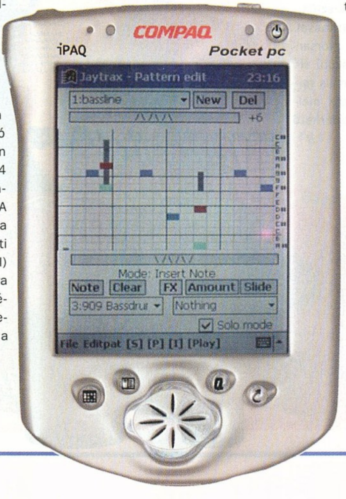
BT HATÓTÁV, STABILITÁS

Ha valaki otthoni netmegosztást akar elérni, például azért, hogy a PDA-ján böngészhessen, levelezhessen, ICQ-zzon, akkor jó választás lehet a Wi-Fi helyett egy otthoni Bluetooth-alapú háló. BT tesztünk során azt vizsgáltuk, hogy a teszt három BT-képes gépének adóvevője milyen érzékeny, és mennyire képes folyamatosan venni egy streamelt rádióadást. Hogy egyik gép se legyen előnyben, azokat egyszerre, egymás mellett teszteltük.

A BT jelerősség folyamatos monitorozása során azt vettük észre, hogy az A620 rendre kisebb jelszintet mutatott (és, a BT forrástól távolodva, ez diszkonnektált a legelőbb), mint az 5450 (ennek a BT fokozata a legjobb), ill. a közepesen teljesítő 2210. Ennek ellenére a legstabilabban (legkevesebb buffereléssel) az A620 vette az adást kis BT térerősségnél, tehát nem lehet egyértelműen azt mondani, hogy ebben a versenyszámban abszolút vesztes lenne.

INFRA

Az 5450-esben (sajnos utódjában, az 5550-ben nem!) és a 2210-ben CIR, azaz Consumer IR van. Ez azt jelenti, hogy - szemben az ezt nem tartalmazó gépekkel, pl. a 36xx-osokkal - jó pár méterről, kedvezőtlen viszonyok között is képesek infravörös távirányítóval rendelkező gépek vezérlésére. A 2210 és az 5450 a tesztjeink során kb. ugyanolyan (nagy) távolságot volt képes áthidalni. Az A620-ban sajnos nincs CIR és az infra dióda ablaka is baloldalt van, ami eleve megnehezítené a távirányítóként való használhatóságát; van viszont FIR, amivel 4 Mbps sebességgel kommunikálhatunk, az IrDA 115 kbps-ével (és a Bluetooth gyakorlati 200-250 kbps-ével) szemben. A CIR hiánya negatívum, a FIR megléte viszont - épp ellenkezőleg - hatalmas előny a 2210-zel szemben.



GOMBOK MINŐSÉGE

A 2210 kurzorblokkjának (D-Pad-ének) minősége nagyon gyenge, bár megemlítendő, hogy játékra még mindig jobb, mint az iPAQ 3800/3900-asok extra ovális, így az ujj csúsztatása nélkül oldalirányban szinte vezérelhetetlen D-Pad-e. Legnagyobb hibája az, hogy túl érzékeny. Ennek nem csak a 2210-alkalmazásokban nagyon feltűnő, és a fel-le irány ismétlési rátájának minimalizálásakor is jól érzékelhető ismételgetés (pl. böngészőkben, könyvolvasókban egy fel-le lapozás során több oldal rendkívül gyakori és bosszantó átugrása, "átpörgetése") a hibája, hanem az is, hogy könnyen "mellényom" az ember, azaz pl. a D-Pad lefelé nyomását oldalra nyomásként is érzékeli a gép. Az "Action", azaz a gomb közepének megnyomása meg szinte soha nem sikerül úgy, hogy valamelyik irányt az ember véletlenül ne nyomja le. Az A620 kurzorvezérlője határozottan jobb, bár természetesen nem éri el a Gameboy-jal kb. egy szintű régi Casio Cassiopeia-k kurzorblokkjának élvezhetőségét. A gépek taszk-gombjairól azt kell tudni, hogy a 2210-é nagyon aprók és nehezen megnyomhatóak, azaz játékra gyakorlatilag alkalmatlanok. Az A620 gombjai már közelebb vannak az ideális játékvezérlőkhöz, de mivel süllyesztettek, ezért picivel nehezebb megnyomni őket, mint pl. a régi Casio gombokat. Az 5450 gombjai sem túl rosszak - nagyobbak, mint a 2210-éi, és könnyebb is megnyomni őket.

SUPPORT, UPGRADE-EK BIZTOSÍTÁSA

Ebben egyértelműen a HP a nyerő. Nem garantált, hogy az Asus 620-ashoz egyáltalán kiadják a WM2004-t (ahogy a még egy évet sem betöltött elődhöz, az Asus 600-ashoz sem jelent meg a WM2003), míg a HP-nél természetes, hogy a másfél-két éves gépeiket (kivéve az 1910-est) is supportálják, azokra is kiadják az új oprendszereket, ill. EUU-kat (End User Upgrade). Ráadásul most már a magyar HP korrekt módon orvosolja a leeső gumicsíkok hibáját is.

GYÁRI TOKOK

A 2210-hez igen szűk tokot adnak, amely garantáltan tönkreteszi a gép gumicsíkjait. Az A620 tokja sem túl meggondolt koncepció (nagyon "nehezen jár" és termetes); lényegesen kevésbé elegáns, mint pl. a Zire 71 vagy a régebbi iPAQ-k bőr (jellegű) tokja. Egyik toknak sincs övcsipesze. Ergo: egyik gépnél sem ússzuk meg valami komolyabb tok megvétele nélkül.

MELYIKET?

Nos, azt hiszem a főbb tulajdonságokra kitértünk, és sajnos, azt kell, hogy mondjam, hogy nincs multifunkciós versenyzőnk, így mindenképpen kompromisszumokat kell kötnünk, ha például a megjelenést és a megjelenítést egyaránt előtérbe helyezzük, akkor bizony csak az egyik rovására tudunk csak választani. Így az említett kiemelkedő és gyengítő tulajdonságokat figyelembe véve magunknak kell eldöntenünk, mi is a legfontosabb számunkra.

AJÁNLOTT LINKEK

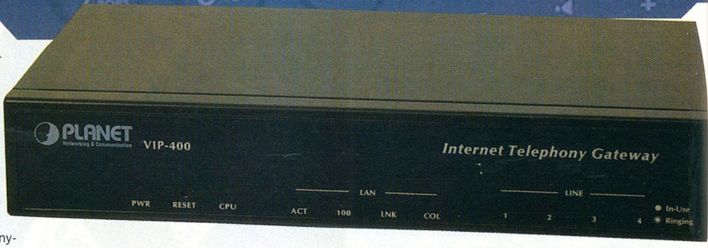
http://pocketmatrix.com/reviews/a620/
http://www.aximsite.com/boards/showthread/t-23155.html
http://www.pocketpcthoughts.com/articles.php?action=expand,13980

Közreműködő partnereink: HP Magyarország, Ramiris Rubin Rt.

Werner Zsolt

IP KOMMUNIKÁCIÓ

VONALBAN VAGYUNK

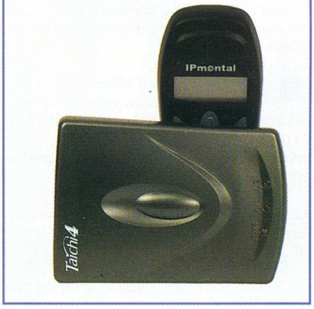


VIDEO-KONFERENCIA

Ha az információ-technológia fejlődését nyomon követve pár évre visszatekintünk, lényeges és érdekes átalakulásoknak lehetünk tanúi. Példának okáért, csak gondoljunk bele, hogy a mobiltelefon, mint eszköz, milyen mértékben változtatta meg a mindennapi életünket, a kommunikáció és információáramlás milyen, eddig nem ismert szintet ért el. Persze, mint minden technológiának, megvannak az árnyoldalai is, pl. szociológiai szempontból elidegeníti az egyént, mint egységet a kollektívától, de ebbe most ne menjünk bele...

Tehát, adott volt a fejlődés iránya, melyet az aktuális technológiai újítások tovább is feszegettek. Megjelentek a különféle multimédiás képességekkel rendelkező mobil kommunikációs eszközök, melyek már előrevetítették a jövő igényeit. Ez az igény pedig a vizuális megjelenítéssel szinkronizált kommunikáció, azaz a „video-telefonálás", vagy üzleti nyelven a video-konferencia jelentette.

A kezdetekben, mikor még a távközlési technológia a szűk keresztmetszetű, analóg rendszerekkel operált, igen nehezen volt kivitelezhető a videoanyagok valós időbeni továbbítása. Mivel a képanyag tömöríthetősége minimális feltételekhez volt kötve, ezért a rendelkezésre álló sávszélesség nem tette lehetővé a megfelelő minőségű használatot. Persze akkoriban még a tömörítési eljárások is gyermekcipőben jártak, melyek nagymértékben befolyásolták a szükséges sávszélességet. Manapság azért már előrébb tartunk, hiszen olyan modern algoritmusok segítenek parányivá zsugorítani a hatalmas információ-kötegeinket, mint például az adaptív fraktál tömörítés, mely igen fényes jövő elé néz.



A video-konferencia, mint alkalmazás távközlési csatornákon (minimum ISDN 128 Kbps) vagy számítógép hálózaton (IP) keresztül képes élő kép- és hangátvitelt biztosítani különböző helyszínek között.

Ennek az előnyeit felismerve, gyorsan terjed a különböző cégek és intézmények életében, amely révén utazások nélkül tudnak megbeszéléseket, személyes találkozókat tartani, nem is beszélve arról, hogyaz utazásra fordított költségeket, és ami gyakran ennél is fontosabb, utazásra fordított időt tudnak megtakarítani.

A sokak által csak fantasztikus filmekből ismert "videó-telefonálás" ma realitás, a világon több mint 600, 000 üzleti felhasználóval. Ugyan hazánkban évente csak mintegy 100-150 komplett rendszer kerül értékesítésre, ettől függetlenül nagy jövő elé néz. A video-konferencia bevezetése, mint jeleztük, komoly költségmegtakarítással jár, így a beruházások gyorsan megtérülhetnek. A széleskörű elterjedéshez a professzionális minőséget biztosító eszközök mellett az olcsó és hozzáférhető ISDN is hozzájárult.

ISDN

Az első technológia, melynél a video-konferencia minimális paraméterei biztosítottak a használathoz. Az ISDN (Integrált Szolgáltatású Digitális Hálózat) egy olyan modern digitális technológia, amely a hagyományos telefonáláson, azaz beszédátvitelen kívül már lehetővé teszi mozgókép és hang egyidejű átvitelét is. Az ISDN Magyarország szinte egész területén elérhető szolgáltatás, mely a sokrétű használhatósága valamint kedvező ára miatt már kisvállalatok körében is igen népszerű. Az ISDN-alapú videokonferencia-rendszerek közös szabványa a széles körben elterjedt H.320 protokoll, mely biztosítja a különböző típusú rendszerek biztos együttműködését.

IP

Az Internet rohamos térhódításával, egyre több helyre lehet eljutatni megfelelő mennyiségű információt egységnyi idő alatt, azaz a sávszélesség növekedésével kibővült a video-konferencia használhatósága is.

Az IP (Internet Protocol) az egymással hálózatba kapcsolt számítógépek népszerű közös "nyelve", amelyet használva a gépek kommunikálnak egymással, információt cserélnek, ezt a közös nyelvet használja egyébként az Internetre csatlakozó több millió PC is. A videokonferencia-rendszerek újabb generációja ISDN mellett az IP-alapú számítógép hálózatokon is képes kommunikálni, amelyet első-

PROJEKTOROK

Napjainkban a multimédia rohamos fejlődésével egyenes arányban növekedett az elvárás a jó minőségű, minél nagyobb felületet adó megjelenítés iránt, melyet a projektor-technológia hivatott kielégíteni.
Jelenleg három technológiai megoldás létezik a piacon, melyek mind megfelelő minőséget tudnak nyújtani. Pár szó erejéig gyorsan átfutjuk ezeket:

CRT

A legrégebbi technikát képviseli, gyakorlatilag a hagyományos televízióhoz hasonló elven működik, azzal a különbséggel, hogy itt három különálló, különböző színű (RGB) katódsugárcső állítja elő a képet. Előnyeiként említendő, hogy ebből kifolyólag nagyon nagy fényerővel rendelkezik, és szinte minden felbontást korrektül megjelenít. Hátránya, hogy a katódsugárcsövek legkisebb mérete határt szab az egész rendszer méretének is, így igen termetes darabok.

LCD

Modernebb technológia, mely teljesen más utat követ a megvalósításban. Itt egy pici színes LCD kijelzőn keresztül jut el a fény a vászonra. A probléma ennél a rendszernél a fogyasztás, hiszen a megfelelő fényerő és kontraszt eléréséhez nagy teljesítményű fényforrás szükségeltetik, amelynek fénye az LCD-n keresztül halad át és így kerül a látható felületre. Hátránya még a kevésbé színhű és kontrasztos kép. Előnye, hogy elterjedt és ezért olcsó a technológia.

DLP

Jelenleg a legmodernebb technológia, melyet kiváló paraméterei is igazolnak.

Ebben a rendszerben egy speciális tükörrel vetítik a képet a felületre. Három színből áll össze a kép, melyet összesen másodpercenként 150-szer frissít a berendezés. Ez azt jelenti, hogy színenként 1/50-ed másodpercig jelenik meg a piros, a kék és a zöld réteg, melyek összegéből áll elő a színes kép. Hátránya ebből kifolyólag, hogy az érzékeny szeműek pici remegést tapasztalnak a megjelenített képben. Előnye a szép éles kép, magas kontraszt tartomány és alacsony fogyasztás.

BENQ PROJEKTOROK

A Ramiris Rt.-nél lehetőséget kaptunk, hogy tes(z)tközelben is szemügyre vegyük, mit is tudnak a Benq projektorjai. Mi a legmodernebb DLP technológiával működő szériából próbálhattuk ki az egyik csúcsmodellt, mely igen impozáns értékekkel rendelkezett.

A 2500 ANSI lumen fényerőhöz, 2000:1-hez kontrasztarány és 1024x768-as felbontás párosult. E mellet, azonban az összes modellről elmondható, hogy mind külsőleg, mind paramétereiket tekintve hasonlóak.

sorban nagyobb, kiterjedtebb és megfelelő hálózati kapacitással rendelkező cégek, intézmények képesek ma kihasználni. (Az Internet, bár szintén IP-alapú hálózat, ma még nem mindig képes olyan keresztmetszetet biztosítani, amelyen üzleti célra megfelelő videokonferencia-minőség lebonyolítható.) A H.320-hoz hasonlóan az IP-alapú videokommunikációnak is született a közelmúltban egy szabványa, ez a H.323.

A video-konferencia műszaki alapja a videoképek digitalizálása és nagyfokú tömörítése. A mai rendszerek kb. 1000-szeres tömörítést használnak, (pl. a fent említett technológiával) ez teszi lehetővé, hogy ahhoz hasonló vonalon, amelyen korábban csak telefonálni lehetett, ma már használható minőségű mozgókép is továbbítható. Már 256 Kbps-tól jó minőségű, üzleti kommunikációra alkalmas videokapcsolatot lehet felépíteni, 30 fps-el. A kulcsszó a videokonferenciában a használható minőség, hiszen ilyen tömörítés mellett nem várható a TV-ben megszokott képminőség, de a használat során erre nincs is szükség, a tömörített kép nem korlátozza a használhatóságot.

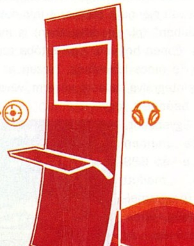
Jelenleg több cég is foglalkozik a video-konferencia elterjesztésével, megismertetésével.
Ezen vállalatok között is meghatározó szerepet játszik az amerikai székhelyű Polycom nevezetű cég, mely szolgáltatásai és termékei kishazánkban is ismertek.

A tesztrendszereket biztosították: Case Hungary Kft., Ramiris Rubin Rt.

GuyBrush

Informatika
- Rendszerintegráció
- Alkalmazásfejlesztés
- Informatikai infrastruktúra tervezése és kivitelezése
- Rendszerfelügyelet
- Arculattervezés

www.wonderline.hu
wonderLINE
kommunikációfejlesztő és informatikai részvénytársaság

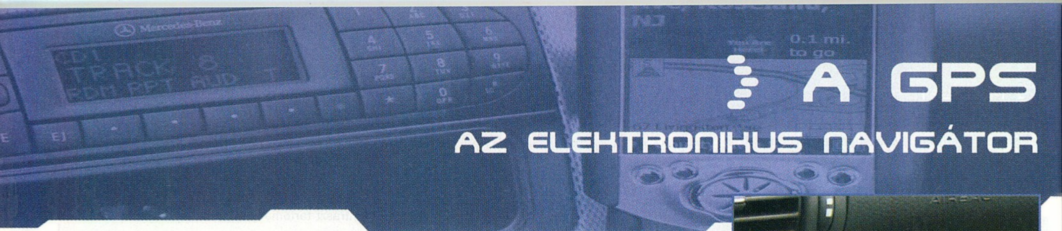


Távközlési Bróker
- Távközlési költségeket csökkentő megoldások

www.tavkozlesibroker.hu

W-terminal
- Internetes terminálok telepítése és üzemeltetése intézményekben, kávézókban, éttermekben és egyéb nyílvános helyeken

budapest 1042 árpád út 73.
tel: 272.0242 | fax: 272.0252
info@wonderline.h



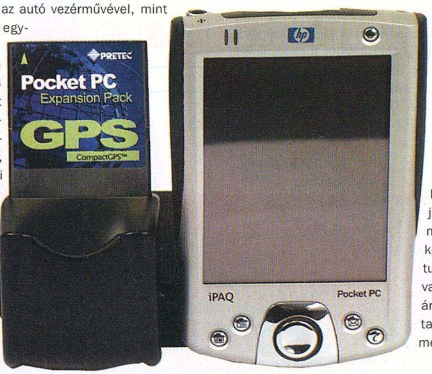
A GPS
Az elektronikus navigátor

Mostanság, különösen a vevőrendszerek árzuhanása miatt, nagyon sokat hallani a Global Positioning Systemről (GPS), így nem árt utánajárni, mire is jó valójában.

A GPS-rendszer a Föld körül keringő műholdakból áll. Ezeknek a korlátozás, előfizetési díj stb. nélkül (!) fogható jelét veszi egy földi vevőállomás, amely három műhold megfelelő térerejű vétele esetén már képes a saját koordinátáját kb. 10 méteres pontossággal kiszámolni. Ebből azonnal következik az, amit sokan hisznek a GPS-ről: önmagában a rendszer nem alkalmas senkinek sem a nyomkövetésére, mivel csak egyirányú adatáramlásról van szó. Természetesen egy okos, GPS-t is használó kliens kizárólag földi segítséggel (pl. GSM) tud "visszafelé" is kommunikálni. A kétirányú, de nem GSM-et stb. használó kommunikációhoz már lényegesen drágább és nagyobb (antennaméret!) vevők kellenének. A vevők a koordináták mellett a tengerszint feletti magasság és sebesség adatait is képesek kiszámolni, és - megfelelő szoftvertámogatás mellett - azt egy térképen megjeleníteni.
A GPS-vevőknek van néhány kellemetlen tulajdonsága: egyrészt a régebbiek esetében a 150-300 mA-es áramfelvétel (emiatt kifejezetten az LP, azaz Low Power változatokat keressük!), másrészt a nagyon lassú bemelegedési idő. Ez utóbbi azt jelenti, hogy ha az ember eltéved a városban, és gyorsan előhalássza a PDA-ját, hogy beizzítsa a GPS-vevőjét, akkor akár egy-két perc is eltelhet, amíg megtudja, hogy hol van. Emiatt egy GPS megvételekor különösen figyeljünk a „cold start" (hidegindítás) másodpercben megadott értékére!

GPS-vevő civil felhasználásban általában kétféle van: az autós és a kézi. Az autós jóval drágább, viszont van egy nagy előnye: autós navigációnál "jelárnyékban" (pl. egy alagútban) is meg képes saccolni, éppen hol van. Egy autóba szerelt kézi gépnél erre nincs lehetőség, hiszen az nincs annyira összeintegrálva az autó vezérművével, mint egy beépített egység. Egyébként, szinte minden más a kézi GPS vevő mellett szól (programellátottság, updatelhetőség, ár, és autón kívüli használhatóság, jóval nagyobb és részletesebb képernyő stb.).
A kézi GPS-vevőkön belül is vannak kategóriák: az önmagában működésképtelenek vagy nem igazán használhatók (ilyenek például a "klasszikus" Compact Flash, ill. legújabban Secure Digital-alapú kártyák, a soros portra csatlakozó kütyük egy része), ill. olyanok, amik saját képernyővel is rendelkezhetnek, amelyen – alapszintű, pártízezer Ft-os gépek esetében – a pillanatnyi koordinátákat, sebességet stb. mutatja, illetve ún. waypointokat képes rögzíteni. Magasabb, 100e Ft körüli kategóriában már térképeket is letölthetünk ezekre az önmagukban is működő gépekre. Nincs igazán éles határvonal a különböző típusú GPS egységek között. A két legkedveltebb külső GPS, a viszonylag olcsó (60-70e Ft) Fortuna alapmodell (a cégnek most jött ki az új, Emtac-méretű, olcsó gépe is) és a kb. másfélszeres-kétszeres árú EMTAC GPS elsőre nagyon különbözik egymástól, hisz az előbbinek van képernyője, a másodiknak nincs. Azonosak viszont abban, hogy mindkettő Bluetooth-on keresztül csatlakozik az esetleges számítógéphez, ugyanakkor mindkettő képes függetlenül is működni – a Fortuna a beépített kezelőfelületén és képernyőjén, az EMTAC pedig a kezdeti felprogramozás után automatikusan (pl. a megtett út koordinátáit mentve a saját memóriájába).

A GPS-vevők mind notebookkal, mind kézi számítógéppel (PDA-val) használhatók. Természetesen "terepen" ez utóbbiak használata előnyösebb (jóval hosszabb üzemidő, jóval kisebb méret és alacsonyabb ár). A PDA-k közül Magyarországon igazán csak a Pocket PC platform van támogatva (Palm OS szinte csak hobbi szinten), ráadásul igazán kitűnő programokkal. Ezek témánk szempontjából legfontosabbika a magyar fejlesztésű Aeromap, illetve a most kihozott térképű Destinator. Megemlítendő még az Út-Böngész is, de az szinte minden tekintetben rosszabb, mint az Aeromap, egyedül a minden (kis)településre kiterjedő térképadatbázis szól mellette.
Ezen programok mindegyike vektoros. Vannak bittérképes megoldások is, amelyekbe akár házilag is importálhatunk pl. szkennelt térképeket, de azok lényegesen rosszabbak.



A jobb GPS-programokban van ún. Point of Interest (POI)-támogatás. Ez azt jelenti, hogy jó POI adatbázis mellett egy adott koordinátáról meg tudja mondani, hol vannak a közelében áruházak, benzinkutak, sportlétesítmények, Pubok stb.

Ebben különösen az Aeromap remekel, szemben mondjuk a "hivatalos" POI-kat egyáltalán nem tartalmazó Út-Böngésszel.
A magyar PDA-s térképprogramok általában nettó 30-40e Ft körüli árai elsőre igencsak borsosnak tűnhetnek, de az autós, ill. specializált (nem PDA-alapú) GPS-ek térkép-áraihoz képest még így is olcsók lehetnek.

Megemlítendők még az általános célú PDA-kkal egybeépített GPS vevők is. Sajnos, jelen pillanatban, semelyik komoly (Palm OS/Pocket PC) platformon nem létezik olyan modell, amelyet PDA-ként és GPS-vevőként is bárkinek a figyelmébe tudnám ajánlani. A jelenleg piacon lévő palmos Garmin iQue 3600-nak nagyon sok a gyermekbetegsége; a Pocket PC-s Mitac Mio 168 PDA része pedig még ennél is rosszabb (pl. 300 MHz-es, lassú processzor, csak 64M RAM).

Ajánlott oldalak:
http://www.pdabuyersguide.com/tips/GPS/GPS_eval.htm: kellemes, bár elég sekélyes bevezetés a GPS-be, jó gyártó linkekkel.
Magyar POI-k: http://www.geocaching.hu/poi.geo : sajnos közel sem olyan bő, mint pl. az Aeromap adatbázisa, de ismerkedésképp jó. Nagy testvére a http://www.geocaching.com; az már minden országra tartalmaz POI-kat, de a magyar adatbázisa annak is szegényes.
http://www.gpspassion.com/: egy a sok jó GPS-oldal közül; nagyon ajánlom a link szekcióját (is).

Teszt hardver: Sowah Hungary Kft.

Werner Zsolt

KÁBELMENTES HÁLÓZATOK

BEVEZETŐ

Hosszú idők óta jelent problémát a számítógépünket körülvevő kábeldzsungel. Persze erre évekkel ezelőtt született már megoldás, mégpedig az infravörös kapcsolaton működő eszközök képében, ám ez sem bizonyult túl szerencsésnek. A vevő és az adó egységnek mindig „látni" kellett egymást és nem is lehettek egymástól túl messze, mert a kapcsolat bizonytalanná vált, esetleg megszakadt. A probléma kiküszöbölésére jó módszernek látszott a rádiófrekvenciás kapcsolat. Ezt használva az adót elhelyezhettük akár az asztal alatt is, a vevő egység (például az egerünk) így is „látta" azt. Nem kellett sok idő ahhoz, hogy a hardverfejlesztők rájöjjenek a rádióhullámok segítségével nem csak egerünket, billentyűzetünket lehet kábelmentesíteni, hanem hálózatainkat is.

MIRE JÓ A RÁDIÓS HÁLÓZAT?

Természetesen „régóta" léteztek rádióhullámú adatkapcsolatok, de ezek csak ipari méretekben voltak elképzelhetőek. Ezek segítségével olyan területekre juttathattak el hálózati végpontokat, ahova kábellel elérni lehetetlen, vagy túl drága lett volna.

Napjainkra a kereslet erősen megnőtt e megoldások iránt, aminek következményeképpen elérhető áron lehet gyártani illetve beszerezni a kábelmentes hálózatok elemeit, így azok betörhettek mindennapjainkba, akár otthonainkba is.

Mindenki beláthatja, hogy a kábelmentes hálózatépítésnek rengeteg előnye van. A hálózati eszközök ugyan még mindig drágábbak hagyományos társaiknál, ám a hálózat kiépítésének költsége jóval alacsonyabb, mintha vezetékes megoldásban gondolkoznánk. Elkerülhető az irodák becsatornázása, esetenként több kilométer UTP kábel behúzása, tesztelése. Aki épített már hálózatot most biztos bólogat, hiszen egy ilyen rendszer fizikai felépítése nem kis feladat. Előre, gondosan meg kell tervezni a kábelek nyomvonalát, fel kell térképezni a falakat, álmennyezeteket, álpadlókat. Még rosszabb a helyzet, ha már működő munkahelyen kell hálózatot bővíteni, esetleg a régi BNC-s (koax) hálózatot lecserélni. Ilyen esetekben az adott munkahelyen több napra leállhat a munka, ami esetenként több kárt okoz, mint a teljes építés költsége.

Mit tesz ilyen esetben a tapasztalt hálózatépítő? Kitaláltátok, rádiós hálózatot épít! Sajnos manapság még sokan idegenkednek a rádiós megoldástól, aminek sajnos van alapjai. Az első kisirodai rádiós hálózati eszközök nem voltak túl megbízhatóak, emellett sebességben is jócskán elmaradtak a vezetékes megoldásoktól. Napjainkra ezek a problémák nagyobb részben már a múlt ködébe vesznek. A rádiós hálózatok még mindig nem vehetik fel a versenyt egy 100 megabites vezetékes hálózattal, ám a 10 megabit már stabilan elérhető, ami megfelelő eszközöket használva elég lehet egy kisebb, 10-15 gépes rendszerhez.

ÉPÍTSÜNK HÁLÓZATOT!

A rádiós kisirodai hálózatoknak alapvetően két fajtáját különböztethetjük meg. Az első a tiszta, csak rádiós eszközöket tartalmazó rendszer, a második a vegyes, kábeles hálózattal kevert megoldás.

Az első változat olyan esetekben használható, ahol a hálózat nem tartalmaz szervert, és nincs szükség internetkapcsolatra sem. Ebben az esetben a hálózatba kötött gépek egyenrangú elemekként kapcsolódnak a rendszerbe, megosztott mappákon keresztül érik el egymás anyagait, esetleg megoszthatják nyomtatójukat.

A második lehetőség már nagyobb hálózatok kivitelezésére is használható. Ebben az esetben a hálózatnak tartalmaznia kell egy csatlakozási pontot, ahol a vezetékes és a vezetékmentes megoldás találkozik. Ez a találkozási pont lehet egy acces point (belépési pont), esetleg egy router.

Az acces point egy egyszerű eszköz, melyen kívülről csak egy UTP csatlakozót, egy táp csatlakozót és egy antenna csatlakozót találunk. Az antenna csatlakozóra csak akkor van szükségünk, ha nagyobb távolságot kell rádióhullámokkal áthidalnunk. Az UTP (RJ45) csatlakozón keresztül kapcsoljuk az egységet a vezetékes hálózatra, ezzel megteremtve az összeköttetést a vezetékes hálóval.

Routert abban az esetben érdemes használnunk, a hálózatunk több UTP kapcsolattal rendelkező gépet tartalmaz, vagy akkor, ha internetkapcsolatot szeretnénk megosztani a rádiós hálózaton. A router több (a kisebbek általában öt) RJ45 csatlakozóval vannak felszerelve. Ezek közül négyhez gépet köthetünk, az ötödik szolgál az internet-kapcsolat bekötésére.

A routeren keresztül könnyedén megoszthatjuk ADSL-kapcsolatunkat is, hiszen az eszköz konfigurációs felületén beállíthatjuk a kapcsolathoz szükséges felhasználónevet és jelszót, naplózhatjuk a hálózati forgalmat, felhasználókat engedhetünk ki vagy tilthatunk le a nethasználatról. A rádiós hálózat felépítéséhez szükségünk lesz meg olyan eszközre is, mely a hagyományos hálózati kártyát helyettesíti. Ez lehet egy szimpla PCI csatolófelületű eszköz, vagy noteszgépek esetén használhatunk PCMCIA kártyát. A rádiós hálózat segítségével a hordozható gépek teljesen mobilizálhatóvá válnak, anélkül, hogy le kéne mondani az Internet használatról, esetleg a hálózatos munkáról. Teszre kapott összetevőkkel, természetesen a Microsoftos telepítéseket nem elhagyva (az egyes gyártmányokhoz linux drivereket is mellékeltek), viszonylag gyorsan és rugalmasan lehetett működő hálózatot életre hívni, az 54Mbps-os összetevőkkel. Egyre több gyártó jelenik meg DSL-routerbe integrált WLAN AP-vel, nos nekünk egy ilyen ált rendelkezésünkre a Surecom jóvoltából, de PCMCIA kártyákat és bridgeket is vizsgáltunk. Fontos megemlíteni, hogy a kapcsolat beltérben lett tesztelve, és a teljesítménygörbe azért még így sem volt teljesen lineáris, de ez a technológia velejárója.

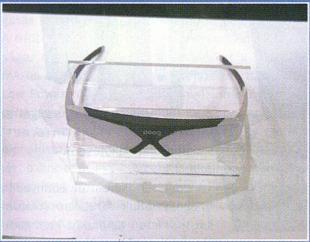
Teszthez hozzásegítettek minket: Asbys Kft. Case Hungary Kft. Ramiris Rubin Rt.

Tárnok Zoltán

HOMOK A GÉPEZETBEN

Még egyszer, utoljára egy színes, vegyes saláta, energiáról, természetről, robotokról, bogarakról és bogarasokról...

Agyalás. A legutóbbi Comdexen állította ki a DreamFree koreai cég PDA-hoz csatolható agystimuláló készülékét. A Peeg (personal electroencephalogram) egy MS PocketPC alapú szoftverből, fülhallgatóból és egy ezüstös, műanyag szemüvegből áll. Bekapcsolásakor a fülben egyenletes „pittyegés" hallható, miközben a szemüveg belsejében fények villannak fel – a szemet eközben le kell hunyni. A hang és a fény szinkronizált, így

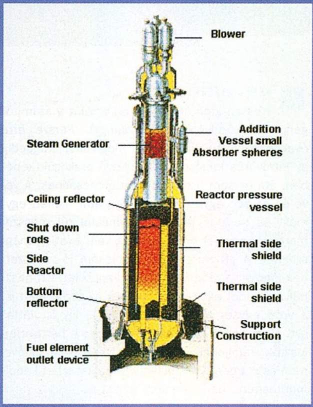


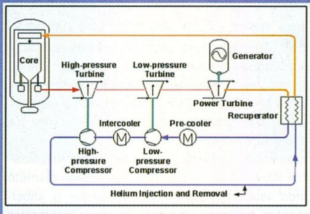
adott frekvenciájú agyhullámok keletkeznek, melyek a viselőt 5-10 perc alatt adott állapotba hozzák – beállítástól függően a készülék használható a memorizálás segítésére (például tanuláshoz), relaxáláshoz, elalváshoz, vagy épp felélénküléshez. Sajnos az ára egyelőre elég borsos (300$) – én mindenesetre szívesen kipróbálnám.

Teremtő erő. Amerikai tudósok végképp leszámoltak a mitológiával – sikerült ugyanis bebizonyítani, hogy a zsúfolt városközpontok maguk gerjesztik a viharokat és villámokat! A tömegek által felhevített levegőtől „hőszigetek" alakulnak ki, melyek elősegítik az égiháborúk kitörését. Azt régóta tudjuk, hogy keletkezik a villám – ez nem más, mint a viharfelhőben lévő pozitív és a földfelszín közelében lévő negatív töltésű részecskék közötti elektromos kisülés. Most sikerült arra is rájönni, hogy az autók és ipari üzemek által keltett szmogban lévő apró elemi részecskék tökéletes „villámgenerátorok", elsősorban a bennük kicsapó vízcseppek miatt. Újabb bizonyíték arra, hogyan változtatja meg az ember jelenléte a természetet...

Egyszerű, de nagyszerű. A világ szebbik felén a háztartásokban egyre terjed a vezeték nélküli technológia – telefonok, Wi-Fi számítógépes hálózat, adatcsere multimédiás eszközök között. Ám van egy mindennapos készülék, amely alaposan bezavarhat a képbe – és ez a mikrohullámú sütő, mely nagyenergiájú rádióhullámokat bocsát ki, majdnem azonos, vagy nagyon közeli frekvencián, mint a vezeték nélküli eszközök. Most úgy tűnik, ismét egy katonai kutatás szolgáltatja a megoldást. Az USA légierejének tudományos kutatóközpontja támogatásával a michigani egyetem kutatói egy jobb magnetron kifejlesztésén dolgoztak. A magnetron az a készülék, mely mikrohullámú energiát gerjeszt – úgy a mikrohullámú sütőkben, mint a radarokban. Zaja csökkenti a radar pontosságát, és a 2.4 GHz-es tartományba „elkóborló" hullámok zavarják az ott kommunikáló rendszereket. Ha ezt a zajt sikerül csökkenteni, az egyrészt megszünteti a zavart, másrészt növeli a radar pontosságát, így például az elhárító rendszerekben kisebb beérkező lövedékeket nagyobb távolságról lehet észlelni. A megoldás végül is pofonegyszerűnek bizonyult: a magnetron körül, bizonyos minta alapján, közönséges mágneseket helyeznek el, ez mintegy élesíti a mikrohullámok fókuszát egy adott, pontos frekvenciára.
A tudományos eredmény azért is fontos, hiszen nagyobb költségek nélkül applikálható a meglévő rendszerekhez – és nemcsak a katonai területen, hanem a háztartásokban is.

Rehabilitálás. A '60-as évek közepén Németországban tudósok egy újfajta atomerőmű kifejlesztésén dolgoztak, az ez alapján megépített 15 MW-os reaktor 21 évig üzemelt kifogástalanul, ám a csernobili katasztrófa miatt leállították. A projekten dolgozó egyik tudós az eredményeket átadta az Eskom állami energiaszolgáltató cégnek, mely szép csendben továbbfejlesztette a technológiát, és most, nemzetközi partnerek segítségével Dél-Afrika déli csücskében megépül az el-





ső kavicságyas atomreaktor, mely a veszélyesnek kikiáltott energiatermelés reneszánszát jelentheti. A Pebble Bed Modular Reactor (kavicságyas moduláris reaktor, PBMR) a szokásos módon a nukleáris láncreakció hőjét adja át egy turbinának. A fő különbség a dúsított urán tárolásában és a hőátadásban van. A hagyományos üzemanyagrudak helyett teniszlabda méretű „grafitkavicsokban" tárolják a hasadóanyagot, mindegyik labdacs ezernyi apró uránium-dioxid részecskét tartalmaz, a turbinákat pedig gőz helyett túlhevített hélium hajtja meg. És hogy miért jó mindez? A hagyományos reaktorban a legnehezebb dolog kordában tartani a láncreakciót, ha ez elszabadul, bekövetkezhet a katasztrófa (lásd most Paks esetét!).

A PBMR-ben viszont fordított a helyzet: a nehézséget a láncreakció beindítása jelenti, így bármilyen rendellenesség esetén egyszerűen leállítják a reaktort, a hő eloszlik, a radioaktivitás „megnyugszik". Ennek következtében nincs szükség az ismert, bonyolult, többkörös védelmi rendszerekre és tároló helyekre, így a szokásos költségének töredékéből építhető meg az erőmű, ráadásul az eddigi hat év helyett alig két esztendő alatt. A hagyományos reaktorok kapacitása általában 1100 MW, a PBMR alapegysége egy kisebb körzet ellátásához elegendő 165 MW-os mag, mely modulárisan növelhető a kívánt mértékre.

Istent játszva. A mesterséges élet létrehozása régóta témája a sci-fi műfajának. Ám a

tudomány nem ismer lehetetlent: október közepén a génkutatás egyik úttörője, Craig Venter bejelentette: kutatócsoportjának sikerült mesterségesen létrehozni egy vírust! A team elkészítette a „phi X” nevű bakteriofág (baktériumölő vírus) szintetikus géntérképét, melyet beültettek egy élő sejtbe. A vírus biológiailag aktívvá vált, azaz önmaga reprodukciójába kezdett. Természetesen ez egy egyszerű létforma volt, egy állat vagy ember ugyanilyen mesterséges, szintetikus létrehozásáig még nagyon hosszú út vezet – a „phi X” géntérképe 5000 bázispárból (DNS-„betű”, melyek együtt alkotják az egyént leíró kromoszómákat) áll, míg az emberé 3 milliárdból. De egyelőre nem is ez a cél: a projektet az Energiaügynökség finanszírozta azzal a céllal, hogy olyan mikrobákat hozzanak létre, mely kivonja a széndioxidot a légkörből, ezzel megtisztítva azt. Sokan máris felvetik a dolog erkölcsi aggályait – hiszen az emberi géntérkép épp 2003 áprilisában készült el. A kérdés ugyanaz, mint a klónozásnál: játszhatunk-e Istent? Reprodukálhatunk-e élőlényeket, vagy létrehozhatunk-e életet? Komoly kérdések, de a megválaszolásra még van időnk, hiszen Venter csoportjának eredménye egyelőre csak az első, apró lépés egy hosszú folyamat kezdetén.

Mikrocsoda. Sokszor számoltam már be e rovat hasábjain a robotika eredményeiről. Most úgy tűnik, megnyílt az út felfelé is: a Seiko Epson a 2003-as tokiói Nemzetközi Robotkiállításra elkészítette a világ első repülő robotját, mely a mikromechanika valóságos csodája, számos forradalmi újdonsággal. A 130 mm átmérőjű, 70 mm magas μFR-t (Micro Flying Robot) két, ellentétesen forgó rotor emeli a magasba, melyeket egy, saját súlyához mérten elképesztő teljesítménnyel bíró ultrahangmotor hajt meg, a stabilizálásról a világ első lineáris szervomotorja gondoskodik. Az irányítás lelke szintén egy műszaki bravúr, az eddigi legkisebb energiafelhasználással büszkélkedő, ultrakönnyű Bluetooth-modul. A szakemberek szívét a szerelési technológia is megdobogtatta, hiszen nagyfrekvenciás és vezérlő kapcsolási körök ilyen kis helyen történő bezsúfolására eddig még nem volt működő példa. Az Epson ezzel nemcsak saját szakértelmét bizonyította a mikromechanika terén, hanem rámutatott azon technológiákra is, melyek alapvetően megváltoztathatják életünket a közeljövőben.

Materializálódás. A végére két könnyebb téma. Pár éve még az egész világ rettegett tőle, világvégét emlegettek, összeomlást – aztán a „millennium bug”, a számítógépeket lebénító 2000-es dátum rettentő szörnye ártalmatlan bolhának bizonyult, melyből sikerült elefántot csinálni (amelyen, tegyük hozzá, sokan meggazdagodtak). Most egy lelkes ifjú modder, Johan Masie, fél éves kemény munkával elkészítette a bogár modelljét – azaz egy szenzációs számítógépházat, ami szerintem minden idők egyik legjobb ötlete és kivitelezése. A hardver maga egy Soltek B8A-F alaplap, 3.06GHz/533MHz Pentium 4 processzor, Kingmax PC2700 333MHz 512MB DDR Red PCB memória, két WD400JB HDD, egy Panasonic 8122 „bedugós” DVD/CD-RW kombó és egy ATI 9800 Pro. A rendszer megfelelően alacsony hőmérsékletéről ThermoChill, Innovatek és Wizard Designs AquaComp elemekből összerakott vízhűtés gondoskodik (ez utóbbi része egy 250W-os, vízhűtéses tápegység is!), melyben ionmentes víz, AC-hűtőfolyadék és zöld UV-érzékeny festék elegye kering. A ház alapja a modellezésben használatos balsafa, kétkomponensű polimer, és erősítésnek szénszál, a „kitinpáncél” szigetelőhab és papírmasé, használt póló (!) huzattal. Érdekesség, hogy a készítő szétszedte a két merevlemezt, a fedőlapokat módosítva alakult ki a bogár két világító szeme – ennek vörös fényéhez igazodik a hat tappancs izzása is. A szárnyakat elektromos szervomotor emeli fel, a CD és DVD lemezeket csak ebben az állapotban lehet cserélni. A végeredmény szerintem nagyon ütős...

Ezt becumiztuk... Leleplezésének ötvenedik évfordulóján emlékezzünk meg a tudományos élet egyik legnagyobb vakításáról. 1912-ben Charles Dawson egy piltdowni (Anglia, Sussex) sírban emberszerű koponyadarabokat és majomszerű álkapocs-töredékeket talált. Az anyagot a tudományos élet az évszázad leletének kiáltotta ki, és a londoni Természettörténeti Múzeum főhelyére került, mint a hiányzó láncszem az emberszabású majom és az ember között. 1953. november 21-én aztán jött a hidegzuhany: alapos vizsgálat után tudósok egyértelműen bebizonyították, hogy az „Eoanthropus dawsoni”, vagy népszerű nevén a piltdowni ember nem áll másból, mint egy mai ember koponyájából és egy közönséges orángután állkapocs-csontjából. Hatalmas égés volt – a mai napig nem tudni, hogy ki helyezte el a csontokat a sírban, de az biztos, hogy szakértő volt, aki tudta, mekkora töredékeket készítsen, melyekből elsőre nem derül ki a csalás, de elég nagyok ahhoz, hogy a tudósok „megegyék”. A lelet egyébként ma is megtekinthető az említett londoni múzeumban, immár mint a 20. század egyik leghíresebb tudományos átverése.

A cikk végén engedjétek meg, hogy elbúcsúzzam Tőletek, hiszen velem e rovat hasábjain utoljára találkozhattok. Köszönöm a rengeteg levelet, biztatást és dicséretet, melyek segítettek munkámban, és nem utolsósorban Bear szakmai támogatását.

[{redenc

P

2003. február
A Microsoft pert veszített a Sun Microsystems-el szemben, ezért kénytelen a jövőben a saját fejlesztésű JAVA-környezetet mellőzni az operációs rendszereiből. Különösen az otthoni felhasználókat érte a legnagyobb meglepetés, amikor szerették volna beszerezni az alkalmazást a Microsoft weblapjáról, ám ott közölték, hogy a JAVA VM támogatása megszűnt.

A Microsoft felvásárolta a Connectix virtuális gép technológiáját; várhatóan az új generációs operációs rendszerekben így már alapszolgáltatás lesz ez a lehetőség.

2003. május
Megjelent a SuSE Linux 8.2-es magyar verziója, amely számos újítást tartalmazott az előző változathoz képest, továbbá több új program is debütált benne.

Felbukkant a I-Worm.Sobig.b nevű vírus, amelynek terjedési hulláma egészen az év végéig gyűrűzik, mivel számos variánsa is megjelent időközben.

A Microsoft kiadta első hivatalos közleményét a következő operációs rendszere, a Windows Longhorn 2005-ös megjelenésével kapcsolatosan.

2003. június
A Microsoft felhagyott a Windows NT4 és Windows 98 operációs rendszerei támogatásával. Ez azt jelenti, hogy a jövőben már semmilyen javítás vagy frissítőcsomag nem jön ki ezekhez a platformokhoz, továbbá a technikai támogatás is megszűnik. Ez főleg a céges felhasználókra hatott ösztönzőleg; a Microsoft már az új generációs termékeinek piaci bevezetését segíti elő ezekkel a lépésekkel...

Az InterVideo kiadja a WinDVD legújabb szériáját; számszerűleg az ötöst, melyben a Hyper-Threading technológia támogatása mellett bekerült számos új szolgáltatás (pl. Audio Booster, Time Stretching, QualiView), és fájltámogatás (pl. WMV) is.

2003. július
Megjelent az Ahead Nero Ultra Edition 6-os verziója, amely a népszerű cd-író szoftver legújabb részén túl számos más nagyszerű programot is tartalmaz.

Másodfokon pert nyert a Microsoft a Sun Microsystems által folytatott csatában, így nem kötelezik a szoftveróriást a Sun JRE integrálására; saját fejlesztésű projektjüket azonban leállítják.

2003. augusztus
A Macromedia bejelenti nagysikerű MX szoftercsaládja új generációját, a Studio MX 2004-et. A DreamWeaver, Flash, és FireWorks nevű programjai jelentős változáson mennek keresztül.

2003. szeptember
Új tesztprogram tör be a már így is eléggé zsúfolt piacra. A Massive Development által fejlesztett AquaMark3 jó időpontot választott a színrelépéséhez, hiszen ez idő tájt zajlik épp az NVIDIA és a Futuremark harca is.

Szeptember elején elindult a DivX kodek legújabb, 5.1-es szériája. Továbbra is elérhető ingyenes verzió belőle, a Pro változatban viszont reklámokat nem kell nézegetnünk. Jelenleg az 5.1.1-es verziónál jár a windows-os változat fejlesztése.

A Ritlabs kiadja az egyik legsikeresebb e-mail kliens, a The Bat! második szériájának első változatát. A funkciók fejlesztése még most is zajlik, folyamatosan jönnek ki az újabb alverziók. Többek közt az IMAP-, a HTML-kompatibilitásra, és a pluginek támogatására helyezik a hangsúlyt.

A Symantec – nem sokkal a PowerQuest felvásárlása után – kiadta piacvezető anti-vírus szoftverének legújabb verzióját. Legfontosabb újításként megjelenik benne a kém-, és egyéb rosszindulatú programok elleni védelem is. A gyártó cég szerint az új generációs vírusokkal szemben mindenképp érdemes letölteni (és megvenni) a legújabb Norton AntiVirus 2004-et.

2003. október
Megjelenik a világ legnépszerűbb online kommunikációs szoftverének, az ICQ Pro 2003-nak legújabb verziója (#3916). Elsősorban program felületén csiszoltak kicsit, hogy teljesen illeszkedjen a Windows XP stílusához. Használata továbbra is ingyenes, ám a megemelkedett reklámmennyiség miatt a felhasználók nagy többsége nemtetszését fejezte ki a szoftver iránt.

A Kaspersky Labs is felvonultatja a tűzfalprogramjainak legújabb tagját. Az Anti-Hacker legújabb verziója a számítógépünkhöz való illetéktelen hozzáférést igyekszik meggátolni azáltal, hogy figyeli a hálózati forgalmat, vagyis a bejövő és kimenő csomagok tartalmát.

A Symantec bejelenti a rendszergazdák körében népszerű Ghost programjának legújabb, 8.0-s verzióját. Az új szolgáltatásai elsősorban a vállalati ügyfeleknek kedveznek.

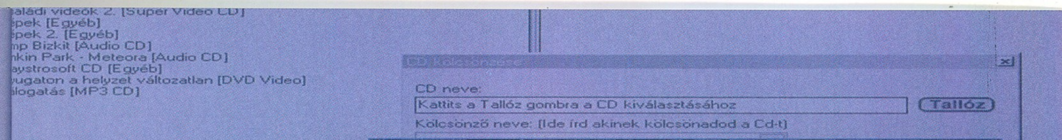
Megindul a Microsoft Office 2003 hivatalos terjesztése. A megjelenést nagy várakozások előzték meg, ugyanis nagy valószínűséggel eddig ez az Office-csomag lesz a legsikeresebb az összes közül. Az XML-technológia integrálásával elsősorban az üzleti felhasználásra fektetik a hangsúlyt, ám az otthoni felhasználók – a nekik kialakított csomagban – is találnak bőven hasznos szolgáltatásokat.

2003. november
A Microsoft hivatalosan is megerősítette, hogy a Windows XP SP2-es szervizcsomagjában helyet kap egy Internet Explorer patch, amely képessé teszi a piacvezető böngészőt a pop-up ablakok blokkolására.
Az ünnepekre való tekintettel a Microsoft kiadja a Winter Fun Pack-ra keresztelt ingyenes csomagját, melyben a cég népszerű multimédiás szoftvereihez találhatunk karácsonyi kiegészítőket.

A Futuremark is „belekapcsol", és kiadja a PCMark nevű tesztprogramjának legújabb, 2004-es évszámmal fémjelzett verzióját.

Az AMD se marad ki a tesztprogram-dömpingből, kiadja az N-Bench nevű szoftverének 3.0-s verzióját, amelynek segítségével természetesen processzorunk teljesítményét tudjuk felmérni.

2003. december
A Futuremark és a Microsoft közös szolgáltatást indít Game Advisor néven, ahol a felhasználó a szoftveróriás weblapján online tájékoztatót kaphat a számítógépe teljesítményéhez megfelelő játékokról.

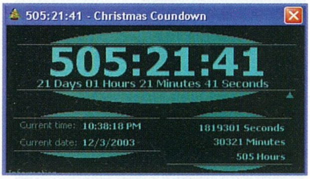


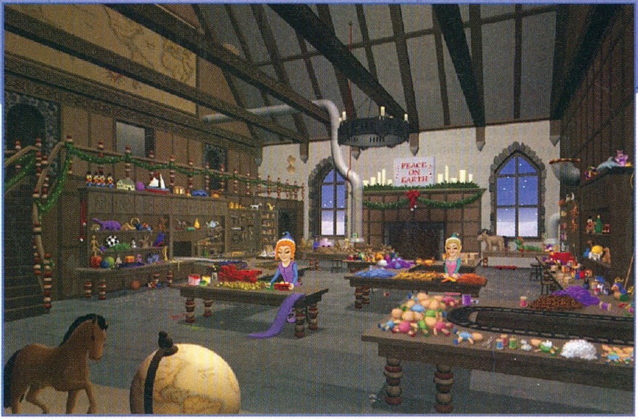
Üdvözlök mindenkit decemberben. Bizony, bizony, lassan de biztosan elérkeztünk a 2003-as év végéhez; ebből következőleg az idei utolsó számunkhoz is. Pedig, ha belegondolok, nem is volt az olyan régen, amikor még békésen matracoztunk a Balatonban sörrel a kezünkben (végül is, ez télen is megtehető), most meg már azon kapjuk magunkat, hogy a TV-ben felcsendül a kóláról jól ismert üdítőipari vállalat karácsonyi szignálja, jelezve ezzel egyértelműen, hogy beindult a nagy ünnepi dömping. Ha már a reklámoknál tartunk, kóstoltátok már a technika új vívmányát, a téli sört? Elvégre, ha nyári fagyi van, miért ne lehetne téli sör is – gondolták.

No, nem húzom tovább a szót, mert a végén még nem lesz hely a sok okosságnak. Inkább lássuk a 2003-as esztendő érdekesebb történéseit. Sajnos helyhiány miatt csak néhány nagyobb szoftvergyártó cég híreit tudjuk bemutatni, az átlagos felhasználók érdeklődéséhez igazítva.
Most pedig következzen néhány ingyenes karácsonyi jellegű program ismertetése, melyekkel megadhatjuk az ünnepi alaphangulatot...

My Comet Cursor V1.6

Több mint 4000 fajta kurzort tartalmazó gyűjtemény, melyben kategorizálva találjuk meg az egyes típusokat. Természetesen számos téli, illetve karácsonyi darabokat is találunk. A fejlesztő cég szlogenjéhez hűen („Always free.") a program használata teljesen ingyenes.
Weblap: http://www.cometcursor.com





Santas Workshop Screensaver

Ez az aranyos kis képernyőkímélő a Télapó műhelyébe „kalauzol" el bennünket, ahol figyelemmel kísérhetjük, ahogy készülnek a játékok.
Weblap:
http://www.risoftsystems.com/store/santa.asp

Christmas Countdown 1.0.3

Unalmas téli estéken lekuporodhatunk a számítógépünk elé, és figyelhetjük a program segítségével, hogy hány másodperc van még karácsonyig. Tíz perc masszív sasolás után garantáltan álmosító hatása is van, bár ezt nem említik a leírásában...
Weblap: http://downloads-zdnet.com.com/3000-2325-7840851.html
(Az eredeti weblap címére sajnos nem sikerült működő linket találni.)

X-mas Tree 2.0

Virtuális karácsonyfát állíthatunk fel a képernyőnkön, amely sokkal tisztább és szárazabb érzés, mint az eredeti, ugyanis nem kell bajlódni sem a lehulló tűlevelekkel, sem a rossz izzókkal. Továbbá még a nappalit sem tudjuk felgyújtani a csillagszórókkal. Működése közben „hangulatos", modernizált karácsonyi dalfeldolgozásokat is hallgathatunk, amit kb. 10 perc után fogunk abbahagyni (a kedvenc részem, amikor a dal végén néha „fennakad a lemez", melynek következtében csak hosszú sípolás hallható). A gyártó cég egyébként több ilyen kis „i-mates"-t is kínál a weblapján (természetesen ingyen).
Weblap: http://www.i-mates.de

Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új Évet kíván:

Rusty

MINÉL TÖBB, ANNÁL JOBB?

MUNKAÁLLOMÁSOKBA SZÁNT VIDEOVEZÉRLŐK TESZTJE

A pilóta biztos kézzel fogta a botkormányt. Bízott gépében, a csúcstechnológiában, mely a Messerschmidtet ilyen magasra röptette. Üzemanyagtartályából egyenletesen fogyott az üzemanyag, s hála a széles látótérnek, a többi műszeren is figyelemmel követhette a változásokat. Ekkor hangzott el az első segélykérő üzenet a rádióban. A radarra pillantva már tudta merre kell tartania, s a motort a végsőkig erőltetve sietett társa megmentésére. Sajnos már késő volt, a Luftwaffe újabb katonát vesztett. A négy Mustang fölényben volt, de lassabbak, és nehezebben fordulnak, mint a német csúcsgép. S volt még egy előnye hősünknek: a széles látószög! A szomszéd szobából szitkozódás hangjai ütik meg fülét (vagyis az enyémet), - belefeledkeztem a játékba. Hát igen, azért a több monitoros játéknak meg vannak az előnyei.

Már a fenti kis bevezetőből is kitűnhet, hogy a nálam lévő videokártyákat, nem műszaki eszközök tervezésével teszteltem. Úgy gondolom, hogy ennek nem is lenne túl sok értelme egy olyan újságban, mint a PC Guru. Aki ilyen kártyát akar venni, az úgyis mérnök (vagy gazdag), és nem ez alapján fog dönteni, hogy melyik is a megfelelő választás. Inkább fogjátok fel a cikket érdekességnek, olyan eszközök bemutatójának, amelyekkel nem valószínű, hogy gyakran össze fogtok futni (néhány szerencsésen kívül).

A két videogyorsító az NVIDIA Quadro4 980 XGL, a másik a Matrox Millennium P750. Mindkét modellt munkaállomásokba ajánlja a gyártó, így már előre le kell szögezni, hogy nem játékra és 3D-s megjelenítésre vannak kihegyezve. Különböző tervezőprogramok futtatására (CAD, 3D Studio Max) viszont nehéz különbet találni, itt a Quadro simán veri a Radeon 9700 Pro-t, sokszor igen nagy fölénnyel.

A teszteken sokat gondolkodtam. Azt hiszem felesleges olyan programokkal mérnem a sebességet és a tudást, melyeket a néhány szakértőn kívül senki nem ismer. Végül maradtam a régi, bevált példányoknál. A végső lökést az adta meg, mikor a Matroxon elkezdtem lefuttatni a SPEC Wievperf 7.1.-es, direkt ilyen vezérlőkhöz készült programot, és háromnegyed óra után, mikor már reménykedtem, hogy végre kapok valami adatot is, a számítógép ... újraindult. Ez hajnali háromkor igen nagy törés volt számomra, így maradtam a jó kis 3DMark-nál, amelyet lehet szidni, meg én sem bízom benne teljesen, de legalább össze tudjátok hasonlítani az eredményeket a saját méréseitekkel.

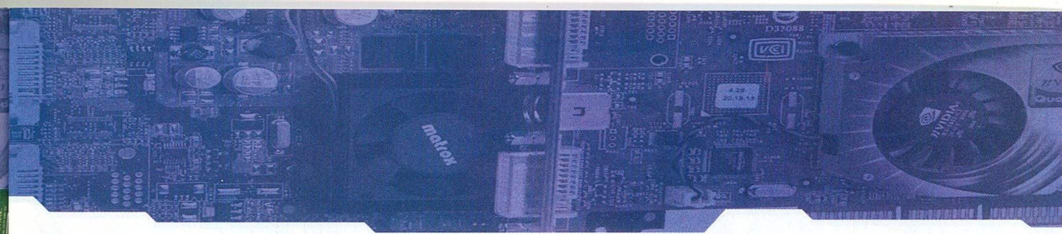
Szóval a tesztek: 3DMark2001 SE, 3DMark03 (patch 3.40), AquaMark3, Codecreatures Benchmark Pro, Unreal Tournament 2003 Benchmark. A programok beállításain nem állítgattam, kivétel a CodeBench, mert itt nem tudtam lefuttatni a teljes programot, mert a monitorok közül csak egy bírta az 1600x1200-as felbontást, így maradtam az egyszeri, 1024x768-as felbontással megelégedő teszttel.

A konfiguráció egy MSI KT3Ultra2 alaplapból, 2100+-os Athlon XP processzorból, fél Gigabyte memóriából állt, az operációs rendszer a Microsoft Windows XP Service Pack 1-gyel javított változata. A driverként mindkét esetben a dobozban találhatókat használtam, a Radeonnál a 3.70-es Catalyst volt telepítve.

MATROX MILLENNIUM P750

Mikor kiderült, hogy a Parhelia mégsem lett olyan gyors és erős, mint ahogy be lett harangozva, a Matroxnak döntenie kellett: vagy tovább próbálkozik a játékosok meggyőzésével, és megpróbál utat törni magának az ATI és az NVIDIA közt, vagy felhasználva az amúgy nem rossz chipet, készít egy munkaállomásokba szánt modellt. Az utóbbi mellett döntöttek, és lebutították a már kész GPU-t, így az már csak 256 bites, és a memória-interfész is felére, 128 bitre csökkent. A processzor butítása még megérthető, ám a memóriához kár volt hozzányúlni, ez tisztán látszik a teszteken is. A P750 64 MB DDR SDRAM-mal van felszerelve, támogatja a 8x-os AGP-t, az Open GL 1.3-as és a DirectX 8.1-es verzióját.

Kézbe véve nem látszik semmi furcsaság, sőt, igen puritán a külseje, semmi csicsa, egyszerű zöld nyák. Ami már felkelti a figyelmet, az a két DVI-I kimenet. A dobozba belekukkantva még egy furcsaságra lelhet a szemfüles tulajdonos: egy olyan kábelre, melynek segítségével egy kimenetre két monitort is csatlakoztathatunk. Innen már sejthetitek azt is, hogy bizony a P750 támogatja a három kijelzős használatot is. Ez elsőnek furcsa lehet, mert minek is egyszerre három monitor, de ha belegondolunk, hogy tervezéskor szükség lehet több ablakra, több alkalmazás azonos időben való futtatására, akkor érthetővé válik a dolog, hisz így nem kell folyamatosan az Alt-Tab-ot nyomkodni, hanem szépen elrendezve az asztalt, kényelmesebbé és gyorsabbá válhat a munka. Egyet nem árt megjegyezni: ha lehet, TFT-vel használjátok! Ez persze nem azt jelenti, hogy hagyományos CRT-kkel nem működne a dolog, csak igen nagy asztal kell ahhoz,



hogy a három 19"-os kijelző elérjen. Én a koliban gondban voltam a helyhiány miatt, végül az étkezőben találtunk elég nagy teret és asztalt.
A dobozban a kártyán és a már említett kábelen kívül volt egy DVI-monitor-átalakító, egy rövidke, de több nyelvű (magyar nincs) kezelési útmutató, valamint egy CD a meghajtó programmal.
Az installálás könnyen, egyszerűen ment, már ekkor beállíthatjuk, hogy hány monitort és milyen elrendezésben szeretnénk használni.
A tesztekből látszik, hogy nem egy játékra kiképzett darab, 3D-s játékoknál valahol az NVIDIA GeForce MX440 szintjén áll, ami persze lehetne rosszabb is, de azért elég gyengécske. Ára nem olyan szörnyű (50000 forint környékén), aki időt tud vele spórolni munkájában, vagy van plusz két felesleges monitora, annak esetleg érdemes elgondolkodni a vételen, de a maradék 99,9 százaléknak szerintem bőven elég egy mezei kártya is.

NVIDIA QUADRO4 980 XGL

Az NVIDIA piacvezetőként minden szegmensben képviselteti magát, mégis meglepő, hogy csak a munkaállomásokba szánt modellek száma eléri a hetet. A leggyengébbek a Matrox szintjén lehetnek, nálam a csúcsmodell járt, és végül nem is csalódtam benne.

A kártya kézbe véve is tekintélyt parancsol, már csak méretével is, hisz majd kétszer olyan hosszú, mint a P750, hasonlóan az FX 5800-hoz. Hűtője nem túl nagy, hangja tűrhető, bár nekem messze ez volt a leghangosabb a gépben, ennek ellenére kultúráltnak mondható, és dolgát is jól végzi.
A GPU a GeForce Ti4600-ból származik, és teljesen megegyezik a 900 XGL-ben találhatóval, annyi különbséggel, hogy a magasabb számozású már támogatja a 8x-os AGP-t, az Open GL 1.4-et és a DirectX 8-at.
Csatlakozások dolgában jól áll a kártya, van rajt két DVI-I-es és egy Open GL sztereo kimenet is. Ez már „csak" két kijelző egyidejű használatára képes, ám ez is leegyszerűsíti a mérnöki munkát.
Elsőnek én is feltettem azt a kérdést, hogy minek venni egy ilyen drága kártyát (az ára sajnos 120000 forint felett van), mikor a 8500-as Radeonnal is lehet egyszerre két monitort használni. És itt jön be az az előny, hogy a 980 XGL mire lett optimalizálva. Különböző, a 3D Studio Max által generált tesztek során kiderült, hogy ezen a területen a Quadrót csak a hasonlóan munkaállomásokba szánt ATI Fire GL 8800 tudja itt-ott megfogni, a 9700 Pro van, hogy épp hogy harmad olyan gyors, mint az XGL egy-egy művelet végzésekor. Ez már nem csak belépőszintű CAD-elésre való, mint a P750, és ez meglátszik az általam kapott eredményeken is.

A telepítés itt is gond nélkül zajlott, nem merült fel semmi hiba, és a kezelőfelülete is nagyon barátságos, könnyen átlátható. Határozott negatívum volt számomra viszont a dokumentáció, mely mind a 7 kártya leírását tartalmazza, olykor nagy zavart keltve az olvasóban. Említettem, hogy a 900-as és a 980-as modellek közt mi a különbség. Utána néztem a dolognak, és a neten találtam is összehasonlító teszteket. Sajnos kiderült, hogy ez ugyanolyan vevőcsalogató, mint az ATI esetében a Radeon 9000 és 9200, ezek is csak annyiban térnek el, hogy az utóbbi már támogatja a 8x-os AGP-t. És hogy számít-e ez valamit? A kapott adatok alapján semmit. Az eredmények megegyeznek mindkét modellnél, ezért aki munkájához ilyen kártyát szeretne, az válassza a 900 XGL-t, nem veszt semmit, és talán olcsóbban is juthat hozzá (próbáltam 900-ast találni az árlistákon, de rövid kutatásom eredménye az, hogy csak a 980-ast lehet itthon kapni).

Ha ránézünk a táblázatra, akkor elég világos képet kapunk a játékokban várható teljesítményekről.
A 3DMark2001-es eredmények teljesen egyértelműek, persze hozzá kell tenni, hogy a DirectX 7-es és 8-as képességeket vizsgálják, ezért talán kicsit elavultak. Az is igaz viszont, hogy DX 9-es játék még nincs, tehát elvileg ez közelebb áll az igazsághoz, mint a 03-as verzió. A 3DMark03-ban azért tudott annyira elhúzni a Radeon, mert az már támogatja a DX 9-et, s ezen lefut minden tesztrész, míg a másik kettő több esetben is pont nélkül lép át egyes vizsgálatokon. Az AquaMark3 és a Codecreatures esetében szépen eloszlanak a kártyák, a 980-as szépen elhelyezkedik középen, míg az UT 2003-ban már jóval közelebb van a 9700 Pro-hoz, mint a Matroxhoz. Kipróbáltam több játékot is, a P750 hozta a GeForce3 Ti200 szintjét, tehát azért használható játékra is. Mind az Unreal Tournament 2003, mind a Battlefield 1942 élvezhetően futott rajta, természetesen vissza kellett venni a felbontásból és a részletességből is. És persze lehetett nyomni az IL-2 Sturmovikot is, bár itt már nem mindig volt elég az ereje. A Quadro4 teljesen megfelel játékra is, mindenhol jól teljesített a 9700 Pro-val egyező beállításokkal.

Összegzésként csak annyit mondhatok, hogy számomra is érdekes volt kipróbálni a profi célokra készült kártyák „játékos oldalát". Mindkét modell gyönyörű, nagyon szép éles képet ad, öröm volt nézni a képernyőt. A Matrox Millennium P750 jó megoldás azoknak, akiknek szükséges a minél több monitor, viszont nem kívánnak komolyabb 3D-modellezéssel foglalkozni. CAD-hez tökéletes, s mellette szól a három monitor egyidejű használata is, bár akinek van pénze három kijelzőre, az nem biztos, hogy ezt választja. Az NVIDIA Quadro4 980 XGL bár drága, de a profizmusért fizetni kell, és a munkaállomásokban van a helye, nem otthon. Pazarlás lenne játékra használni, meg arra van jobb, olcsóbb megoldás is.

Tesztpéldányok: Ramiris Rubin Rt.

Grillo

	Matrox Millennium P750	NVIDIA Quadro4 980 XGL	ATI Radeon 9700 Pro
3DMark2001 SE	4525	10751	11811
3DMark03	533	1579	4659
AquaMark3			
GFX	1248	2814	4404
CPU	4657	4642	4749
Összpont	11015	21593	30092
Codecreatures	1405	3854	5075
Unreal Tournament 2003			
Flyby (fps)	53.33	139.14	146.96
Botmatch (fps)	36.33	54.76	55.46

„BROADBAND" TECHNOLÓGIÁK

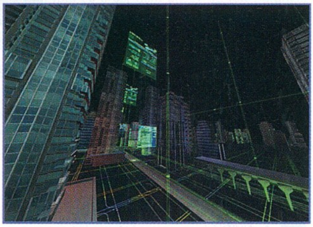
A „broadband" mint kifejezés, napjaink szélessávú kapcsolatainak gyűjtőneve, mely különböző, innovatív megoldásokat felvonultató technológiákat foglalja magában.

Visszatekintve a számítástechnika hajnalára, már az első számítógépek megjelenésekor, a kommunikáció, a kapcsolattartás és információtovábbítás igényként jelentkezett. Már az első terminálok összekapcsolásakor felismerték, hogy két vagy akár több számítógép közötti információcsere nagyban befolyásolta a hatékonyságot, megkönnyítette a munkát. A biztonságos adattovábbításhoz megfelelő technológiákra volt szükség, így kerültek megalkotásra különböző „protokollok", melyeket később szabványosítottak.
A legelső említésre méltó technológia, mely széles körben elterjedt, az analóg modemek által nyújtott információcsere volt, melyek a kezdeti, szédítő 1200 Baud-os (1200 bit/s) sebességgel operáltak! Hamar túlléptek ezen a kezdeti, úgymond tanuló időszakon és gőzerővel fejlesztették a különféle technológiákra épülő rendszereket. Később a modemek által inspirálva, kb. a 14.4 Kbps sebesség elérésének környékén, megjelent az Internet őse, mely a BBS (Boulletin Board System) névre hallgatott. Különböző érdekcsoportok által fenntartott szerverek voltak ezek, melyekre modem segítségével lehetett csatlakozni.

Amondó vagyok, hogy egy picit ugorjunk; nem térnék ki részletesen minden fontosabb lépcsőfokra a hely szűke miatt is, meg igazából nem is ez a témánk. A kezdeti technikai állapotok bemutatása csak viszonyítási alapként lett megemlítve, hogy képben legyetek, milyen hatalmas fejlődésnek lehettünk, lehetünk tanúi ezen a téren (is). Szóval telt-múlt az idő és szép lassan feltornázták a modemes adatátviteli sebességet, a jelenlegi maximális 56,6 Kbps-ra, ez használatos még napjainkban is. Az e-mail forgalom kezeléséhez ugyan még teljes mértékben megfelel egy közepes sebességű modem és a vonalkapcsolt összeköttetés, melyet a telefonhálózaton keresztüli behívással építünk fel, azonban a rendszeres internet-böngészéshez, nagyobb állományok - pl. hang- vagy videóanyagok – továbbításához, már kellemesebb egy olyan kapcsolat, amely legalább 128Kkbps sebességgel tudja letölteni a hálózat felől az adatokat. Miután a modernizáció szükségszerűvé tette az akkori, vonalkapcsolt technikát használó, analóg rendszerek lecserélését, megjelent a digitális alapokon nyugvó ISDN-technológia, mely 64 Kbps-ot biztosított egy vonallal, később lehetőség nyílt az ún. Dual-ISDN használatára, mely már 128 Kbps-on repesztett.

A sávszélesség növeléséhez alternatív lehetőségek után kezdtek kutatni korunk mérnökei, és arra a következtetésre jutottak, hogy a hagyományos rézvezeték, melyen az eddigi szinkron adatátvitel volt használatban, alkalmas lehet egy más rendszerű, ún. aszinkron adatátvitelre is. Ez azt jelenti, hogy sokkal nagyobb letöltési sebesség érhető el, mint feltöltési, de valljuk be , az előbbi a lényeg manapság! Egy pillanatig sem kétséges, hogy a különböző hálózatokhoz való szélessávú hozzáférés a jövő egyik kulcskérdésévé válik. A jelenlegi technológia erre három lehetőséget is kínál: az előbb említett, telefonvonalra telepített DSL (Digital Subscriber Line - digitális előfizetői vonal)-rendszert, a kábelmodemes hozzáférést vagy a vezeték nélküli szélessávú rendszereket. Természetesen vannak további lehetőségek is, hiszen a nagy cégek számára a legjobb megoldás a szélessávú bérelt vonali kapcsolat (T1, T3, X25), mely dedikáltan a cég igényeit szolgálja ki, azonban ez a kis- és középvállalkozások illetve a lakossági piac viszonylatában nem jöhet szóba ez az alternatíva magas ára miatt.

Mielőtt a részletesebben belemennék, meg kell jegyezni, hogy mindhárom megoldásnak megvannak a maga korlátai, tehát korántsem arról van szó, hogy a jövőbeli előfizető szabadon választhat a három megoldás között. A DSL-rendszer használatának előfeltétele, hogy vezetékes telefon legyen a lakásban, valamint az érpár illetve a hálózat alkalmas legyen a nagy sebességű digitális jelfolyam továbbítására. Mivel a lakosság körében széles körben elterjedt a vezetékes telefon, a szolgáltatók próbálták minél nagyobb területeket lefedni a szolgáltatás gyors elterjesztése érdekében. Ezt egyrészt az érpár



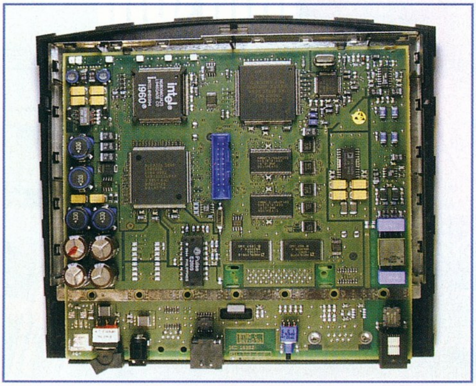
minősége, másrészről pedig a hossza befolyásolja, de kizáró okot jelentenek egyes vonalhosszabbító vagy vonaltöbbszöröző berendezések is. Ezen kívül persze előfeltétel az is, hogy a telefonközpontban lehetővé tegyék, hogy az internet-szolgáltatást nyújtó cég rácsatlakozhasson az előfizető vonalára. A működtetés is jóval egyszerűbb, ha a rendszer telepítésre került, a modemes kapcsolattal ellentétben a kapcsolódás szinte azonnal létrejön és használatra kész. A költségtényező első ránézésre jóval magasabbnak tűnik, mint a hagyományos, modemes kapcsolatoknál megszoktuk, de annak fényében, hogy milyen szolgáltatást kapunk (a modemes kapcsolatnál kb. 10x-es sebesség jelenleg), nyilvánvalóvá válnak az előnyök, a mérséklődő árak pedig egyre elfogadhatóbbá teszik a piac számára.
Kezdetben nálunk a kínált sebesség 384Kbit/s volt letöltési szinten és 64Kbit/s volt az elérhető feltöltési sebesség. A terjedéssel párhuzamosan az árak is mérséklődnek, ezt bizonyítja, hogy napjainkra 512/128 Kbit/s-os kapcsolat kerül annyiba, mint

régebben a 384/64Kbites. Nagy előnye még a lakossági szélessávú interneteléréseknek, hogy időkorlát nélkül vehető igénybe, azaz éjjel-nappal rajta lóghatunk a hálón. Annak érzékeltetésére, hogy a DSL-technológiában, milyen potenciális sávszélesség-tartalék van, megemlíteném, hogy Japánban, az arcok 8Mbps-os sebességgel töltögetnek lefelé, és kb. 4Mbps-al felfelé! Úgyhogy van még mit behozni.

Egy másik igen népszerű, szélessávú kapcsolatot biztosító lehetőség, az ún. Kábel Internet. Ennek a szolgáltatásnak a hátránya, hogy a relatív kisebb lefedettség miatt, kevesebb felhasználóhoz juttatható el, bár napjainkra igyekeztek az üzemeltetők minél nagyobb területeket a befolyásuk alá vonni. A kábelmodemes megoldás csak azoknál jöhet szóba, akik olyan területen laknak, ahol a kábeltévé-hálózat elérhető és a szolgáltató felajánlja a szélessávú szolgáltatásokat. Ez a rendszer hasonló fizikai paraméterekkel rendelkezik, mint a DSL-rendszer, itt is megvan a technikai potenciál jövőbeli igények kielégítésére.

Mindkét típusú kapcsolat létrehozásához egy speciális hardverre (kábelmodem, DSL-modem) van szükség, mely a számítógépben szükségszerűen üzemelő hálózati kártyához csatlakozik. A kapcsolattartás IP-alapú, melyeket általában dinamikusan oszt ki a szolgáltató a felhasználóknak, persze plusz anyagi ráfordítás fejében állandó IP-címet is kaphatunk, mellyel már internetes tartalomszolgáltatás (webszerver) is megoldható. A dinamikus IP-címkiosztásból adódhatnak problémák is, mégpedig, ha a gépünk túl sok időt tölt egyhuzamban a hálón (hosszabb letöltések), előfordulhat, hogy a szolgáltató megszakíthatja a kapcsolatot, mert a nekünk kiosztott IP-cím túl sokáig van a birtokunkban. Ezzel szeretnék elejét venni a nemkívánatos webszerver-üzemeltetésnek.

Akik számára egyik lehetőség sem áll fenn, mert esetleg olyan területen laknak, azok számára az állandóhelyű területlefedő (műholdas) pont-multipont rádiórendszerek nyújthatnak szélessávú megoldást. Ezek a rendszerek ma még elég drágák, arányuk csak a nyugati régióban éri el a statisztikai százalékban kifejezhető értéket, tehát ezekkel most nem foglalkozunk.



Érdekességképpen megemlíteném, hogy léteznek más, alternatív megoldások, melyek nem kis meglepetést okoztak furcsaságaikkal. Példának megemlíteném egy felettébb érdekes elgondolást, mely az elektromos hálózaton keresztül szolgáltatna szélessávú internetelérést! Gondoljunk bele, ez az, ami szinte minden modern háztartás része! Úgy tudom, voltak már kezdeti tesztelések ezzel a technológiával és ígéretesnek tűnt a dolog, több megabites sebességet értek el, de valamilyen okból nem került még felhasználásra.

Egy másik ígéretes lehetőség előtt a mobil kommunikáció áll, hiszen szinte ugyanazon a fejlődési lépcsőfokokon megy keresztül, mint amilyen a számítógépek esetében történt. Napjainkra már a mobiltelefonokkal elérhető sebesség az 56,6 Kbit/s-os határt (GPRS) is eléri, de már itt is vannak a következő generációs megoldások (pl. 3G), melyek bevezetése már meg is történt a nagy népsűrűségű távol-keleti földrészen.

GuyBrush

Azt már megszokhattuk, hogy manapság mindenféle világító ventilátorral, UV-neoncsövekkel szerelt konfigurációkkal találkozhatunk, azonban a különböző színekben pompázó LCD-panellel felszerelt DVD-lejátszó - amely music center szintjére emeli vagy éppen butítja a gépünket - még a legedzettebbek számára is új lehet. Márpedig ez elérhető közelségbe került, ugyanis a Gigabyte piacra dobta a GO-M1600A multimédiás DVD-ROM meghajtóját, amely az igen tetszetős külcsín mellet komoly belsőt is takar. De lássuk csak mit is tud pontosan.

A papíron 16x DVD-ROM és 48x CD-ROM, minden létező DVD- és CD-szabványt ismer, beleértve a DVD-R(W) és a DVD+R(W) szabványokat is. A belehelyezett lemez vibrációját folyamatosan figyeli, és ha szükséges, csökkenti a fordulatszámot, így elkerülve az erős zajt, de legfőképp megakadályozandó a lemez szétrobbanását. Eddig tehát egy remek DVD-lejátszóval van dolgunk, de ezen kívül képes a számítógép bekapcsolása nélkül CD-t vagy MP3-as lemezt lejátszani vagy éppen rádiót hallgathatunk rajta. A készülékhez jár egy távirányító is, amellyel, minden fontos funkció elérhető, váltogathatunk a különböző források között (CD, FM-tuner, MP3, aux); a szokásos lejátszáshoz szükséges gombok mellett a hangerőt is szabályozhatjuk; kiválaszthatjuk, hogy az SRS-hangprocesszor mely beállítását kívánjuk használni (WOW, TruBass és 3D). Mivel alapvetően a számítógép kikapcsolt állapotára készült a multimédiás szórakoztatóközpontunk, ezért szükséges egy külső áramforrás igénybevétele is, amely a mi próbánk alatt egy amerikai szabványú tápegységnek kellett volna

lennie, nyilvánvaló okok miatt ez így meghiúsult, és saját tápforráshoz kellett folyamodnunk. Persze a magyarországi boltokba már minden bizonnyal magyar szabványú tápegységgel kerül, mivel e nélkül hazánkban nem is lehet forgalomba hozni. A külső tápegység csatlakozóját egy kiegészítő (add-on) kártyához kell csatlakoztatni, amelyről az elektromosságot eljuttathatjuk a DVD-ROM-ig és az így bármikor, a PC ki- és bekapcsolt állapotában is működésre kész. A kiegészítő kártyán találhatunk még audio ki- és bemenetet, az előbbi az erősítő illetve hangszórók, az utóbbi pedig az eddigi hangkártyánk csatlakoztatására szolgál. Természetesen az FM-tuner elkerülhetetlen kiegészítője a külső antenna csatlakoztatásának lehetősége, hiszen e nélkül nem sok adás fogható. A kiegészítő kártya a DVD-vel egy 20 eres lapkábelen keresztül kommunikál, ezen keresztül megy az antenna, a ki-bemenetek jelei és minden egyéb, kivéve a +12 voltot, ezt egy külön kábel szállítja, ahogy ezt már korábban említettük.

A készülék kijelzője LCD-nek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető, a leírásban VFD-nek azaz „Vacuum Fluorescent Display"-ként emlegetik. Sajnos az mindenképpen elmondható róla, hogy nem a legtökéletesebben követik a VU-métert utánzó mutatók a valós változásokat a hangban, egy pici fáziskésés tapasztalható. Persze ez legyen a legnagyobb bajunk vele, hiszen számos információ leolvasható róla, mint például az éppen hallgatott forrás neve, a hangerő, a kiválasztott 3D-hanghatás, de az igazán fájó pont, hogy az MP3-as fájlok ID3 tag-ját azaz előadó nevét és szám címét nem jeleníti meg a kijelzőn, így kizárólag sorszámuk alapján azonosíthatjuk a játszott dalokat. A kijelző háttérvilágítása narancssárga illetve világoskék színben pompázik attól függően, hogy a számítógépünk ki vagy be van kapcsolva. Ezeket az üzemmódokat a csatlakoztatott IDE kábelről tudja megállapítani; ha nem csatlakoztattuk az IDE kábelt, akkor a szerkezet úgy veszi, mintha a PC ki lenne kapcsolva, és a kijelző is világoskéken világít. A DVD-t kikapcsolni vagy a távirányítóról, vagy a bal oldali gombbal lehet, ezzel tudjuk, a hallgatni kívánt forrást is kiválasztani.

E felett található az elülső panel lenyitó gombja, amely feladatát ugyan tökéletesen ellátja – tehát be lehet nyomni –, de maga panel csak manuálisan, kisebb kínlódások árán hajlandó lenyílni. Amint ez megtörtént, a DVD-ROM tálcája automatikusan kilökődik, viszont arra, hogy a tálcát visszakényszerítsük nincs semmiféle kezelőszerv, így marad a barbár visszalökés, amely hosszútávon nem biztos, hogy a legmegfelelőbb módja a tálcakezelésnek, de sajnos erre nem gondoltak a Gigabyte mérnökei. Komoly hiányosságnak tartom, hogy az MP3-as fájlokat kizárólag CD-ről tudja beolvasni, a DVD-lemezt egyszerűen nem ismeri fel, persze kikapcsolt állapotban. Ennek manapság egyre nagyobb jelentősége lesz, ahogy a DVD-írók és -lemezek ára egyre lejjebb zuhan, ezt biztos érzik Gigabyte-nál is, ezért elképzelhető, hogy egy firmware-frissítés orvosolhatja ezt a hiányosságot. A másik funkció, amelyet hiányoltunk, hogy a zajos PC bekapcsolása nélkül nézhessük meg kedvenc DVD-filmjeinket a TV képernyőjén. Az FM-tuner automatikus hangolásra kapcsolva megtalál minden rádióállomást, ami elérhető a vételkörzetben, ezeket persze el is menthetjük. A rádió nem tartalmaz semmi extra funkciót, de minden bizonnyal nem is emiatt fogják megvenni a jövendőbeli vásárlók.

Összességében egy rendkívül hasznos darabnak bizonyult a Gigabyte új jövevénye, egy-két hibától eltekintve, amelyek egy részét egy egyszerű szoftverfrissítéssel meg lehet oldani. Remélhetőleg az olyan megoldásokra sem kell sokat várni, amelyek minden funkciót tartalmaznak integrálva, és a PC-t egyre kevesebb dolog miatt kell majd bekapcsolni. Talán éppen a Gigabyte-tól várhatunk ilyet elsőként, hiszen a multimédiás DVD-ROM műfajban ezzel az eszközzel elsőként lépett a piacra, és ezzel igen magasra tette fel a mércét a többi gyártó számára.

Teszt hardver: CO-RUN Kft.

Füleki László

Minden amit a
MOBIL KOMMUNIKÁCIÓRÓL
tudni érdemes!
Előfizetési akció!
Ha 1 évre előfizet
2 számot ingyen kap!
Érdeklődni lehet a 06(20)555-0676 telefonszámon,
vagy a kollar@telecommagazin.hu e-mail címen.
KERESSE A HÍRLAPÁRUSOKNÁL!
TELECOM MAGAZIN
TESZTEK • TIPPEK - TRÜKKÖK • VÁSÁRLÁSI TANÁCSOK
Újratöltve
Motorola V300/525
Variációk egy témára
Sony Ericsson P900
Csoport teszt
Telefon a csomagban
Panasonic G50
Kis édes
Nokia 6600
Húsvéti tojás vagy csúcstelefon?
Samsung X100
Középkategória felsőfokon
PIACI KÖRKÉP

forgalmazza: case - Tel.: 450 2930 - www.case.hu
Az erőteljes mozihangzás
5520 DVD lejátszó
UMAX YAMADA
HTS 3500 Házimozi rendszer

Üdvözlet és sok jó kívánság mindenkinek, aki a PCGURU legeslegújabb, idei első számát böngészi, és azon gondolkodik, hogy vajon mit is hoz az újév? Churchillhez hasonlóan én is csak gyötrelmeket ígérhetek (*Igen az már most látszik, hogy a 2004-es év sokaknak tartogat érdekes pillanatokat– Bear*), és a reményt, hogy a kemény hétköznapok közé befurakszik egy-két ünnepi is, melyeken találtok magatoknak valami olyan időtöltést, amelyben örömetek telik. A 2004-es újításokra, változásokra majd a befejezésben még kitérek.

Ígértem, hogy mesélek a karácsonyomról, de közben rájöttem, hogy a leadás az december elején van, így erről most nem tudok regélni (*Grillo és a leadás az két különböző dolog, igaz, mindig megcsinálja időre a cuccot – Bear*). Azért néhány adat már most is publikus. Biztosan otthon fogok karácsonyozni, mindenféle munka és tanulás mellőzésével, tömve magamba a bejglit és a halászlevet, gyakran letörölve a rokonoktól kapott üdvözlőcsókok nyomait, és újfent meg fogom jegyezni, hogy szépszép a karácsonyfa, de akkor is utálom utána összeszedegetni a szőnyegbe belefúródott tüskéket (*Vagy fel kell ragasztani a fára a tüskéket - ezzel legalább elfoglalnád magad, vagy olyan típusút kell venni ami nem hullik – Bear*).

A szilveszter is jó lesz, ha minden igaz, akkor jó barátokkal kibérlünk egy erdészházat, és legalább három napig kint fogunk feküdni, messze a civilizáció átkaitól (*Érdekes buli lehet, he én elmegyek bulizni valahova, akkor nem fekszem három napot egyfolytában, de persze ízlések és pofonok – Bear*). Sokat fogunk „kultúráltan szórakozni" (*Aha, el tudjuk képzelni... tényleg, lányok lesznek? – Bear*), és majd koccintok rátok is éjfélkor.

Látszott leveleiteken is, hogy itt az év vége; kevesebb üzenetet is kaptam, és hát a témák sem voltak mindig említésre méltóak. Azért vágjunk neki, nem olyan sok az a két oldal, sem olvasva, sem írva.

HIBA A MÁTRIXBAN!!!

Hello!

Bocsi, hogy zavarok, csak kibontottam az új újságot, és csak 2CD volt benne és az Etherlordsot nemtom feltelepíteni, mert kéri a második CD-t, amibe valami data fájl van és az nincs benne, pedig nem volt felbontva a zacsi sem, szal nemtom. De ha nem vagyok bunkó, nem tudnátok postán küldeni egy ilyen CD-t? Írj viszsza léci, hogy most mit tudtok tenni vagy nem. De azér előre is köcce.

Grillázs

Sajnálom, hogy ilyen rossz meglepetés ért, a melléklethez tényleg két CD jár, telefonálj a szerkesztőségbe (a megfelelő telefonszámot az újságban megtalálod), és ott biztosan szívesen segítenek neked a kollégák. Biztosan megkérdezik a címed, és már repül feléd a kettes korong, rajt a játék hiányzó részével. Minél előbbi jó szórakozást! Az alábbi levelekben sajnos egy olyan hibáról is szót ejtenek, amely mindenkit érint, ezért olvassátok el mindenképp.

A VALÓDI HIBA

CSÁ!

Király az újság, de nem megy az Etherlords! Feltelepítem, elindítom és kiírja hogy "tedd be az Etherlords 1. CD-jét". Beteszem a 2. cd-t, hátha azzal megy. Indítom, és ugyanaz (tedd be...). Amúgy király az újság, tök jó a DVD-melléklet. Grillo király, Bear és Rusty is tök jó. Csak figyeljetek a helyesírási hibákra! Nézd meg, nekem nincs is hiba benne.
Tegyél be, mert én vagyok az apád!
GERY GAMER

Igen tudom, mindig is voltak, és sajnos lesznek is hibák, helyesírásiak is (*Ööőő, ki beszélt itt helyesírási hibákról? – Bear*). Én a magam részéről próbálkozom magamévá tenni a magyar helyesírás szabályait, és használni is azokat, a többi már nem rajtam múlik. Azt az „én vagyok az apád" dolgot nem értem, mert nekem van egy otthon is, és nem mondta Anya sem, hogy többen lettek volna. Abban az esetben, ha tényleg van köztünk rokoni kapcsolat, kérlek, küldj karácsonyra csokit és pénzt (*Mi nem kéne még Sanyika! Tarhálunk az olvasóktól? Menjél aludni! – Bear*). Az én meglepetésem, hogy beraktalak.

Szia/sztok!
Mint sok más olvasótok én is nagyon vártam. Pénteken meg is vettem az újságot. Gondoltam felrakom a gamét. Beraktam a tőletek kapott DVD-olvasóba. Hatszor felpergett mire hetedszerre elindult a telepítő. Végül felmászott a gépre a GameSpy-jal együtt. Elindítom, erre kapok egy üzit piros !-lel, hogy:
Rakd be az Etherlords 1. CD-jét!
Mivel az volt benn eléggé elcsodálkoztam ezért rákattintottam az ok-ra, de semmi.
Utána még egy üzi:
Telepítse újra a G:\dsetup.dll fájlt.
Klikkeltem az okra.
Újabb üzi:.dll nem található.
Na itt gondoltam úgy, hogy keresek egy crack fájlt (tom hülyén hangzik
de ki tudja). Az sem volt:(

Ezért kérem a segítségeteket, mondjátok meg mi a problesz plz! Segítsetek mielőbb lécci, mert már nagyon ki akarom próbálni!
Továbbra is hű olvasótok: Nagy Tamás 'Dragon'
Ui:Hamar válaszoljatok léci!
Ui2:Előre is köszi
Ui3:Ha nem az illetékesnek ment továbbitsd/csátok!

**Mint minden másban, amivel gond van, itt is én vagyok az illetékes, legalábbis tudom a megoldást. Ennek csak azok nem fognak örülni, akiknek nincs internetelérésük (*De ők is fognak, mert telefonon is be lehet jelenteni a problémát – Bear*)
Az úgy volt, hogy megkaptuk az Etherlordsot, meg a jogot, hogy mellékletként adhassuk. Ezt teljesen jó szándékkal meg is tettük, és minden szépnek látszott és jónak is. Egészen addig, míg ki nem próbáltuk a kész CD-ket, és bizony kiderült, hogy itt van valami bibi. Cserére, újranyomásra nem volt lehetőség, ezért így kaptátok meg, de készült egy patch a játékhoz. Így már minden működik és végül a legkisebb fiú is elnyeri jutalmát, ha letölti a ezt a** www.pcguru.hu-ról**, ahonnan már sokan meg is tették ezt, lásd következő levél.**

ÖRÖMHÍR

Csá!

Az előbb vittem végig a Max Payne-t!!!!!
Ugye ügyes vagyok ?
U.i.: Sirály az újság. Tök jó, hogy ilyen hamar felraktátok az előző t. játék javítását a weboldalatokra.
BenCrhis

Hát igen, én nagyon örülök, hogy végigvitted a játékot, meg annak is, hogy magadtól felfedezted a javítást. Biztosan volt három kívánságod, vagy te vagy a fehér ló fia (*bocs a népmesékért, csak azt hiszem második gyermekkoromat élem...immár harmadszor*) (*Kizárt dolog, én ezalatt az egy év alatt négyet láttam, minden évszakban egyet – Bear*). Vidd végig ezt is! És elnézést mindenkitől a bonyodalmakért, majd legközelebb jobban vigyázunk.

ÚJABB ANTIKRISZTUS

Hi!

Elöljárónak elmondanám, hogy Grillo és Első Thunder előtt én fogom meghódítani a világot, mivel keresztetem a vérmókusokat az urukhai-jokkal, (Véruruk-ork) s akkora sereget állítottam fel, ami tízszerese Grillóénak. Ha behódoltok, talán megkaptok egy-egy kontinenst.
Más: a Külvilágosoknak üzenem, hogy két M.A.G.U.S.-könyv is megjelent mostanság: a Vas Ideje és a Hadak órája. Ja, mikor lesz még egy Warcraft-könyv? A War of the Ring tök jó! Nem értem, mi bajotok van vele!
Na, csá!
Shíra (alias GorHannain)
Ui.: Szoktatok M.A.G.U.S.-ozni?

Hát igen, ez van, ha valaki túl sok fantasy-t olvas. Azért azt ne hidd, hogy az orkokat lehetne keresztezni vérmókusokkal, én próbáltam, és csak rohadt nagy diótörőket kaptam (*Nem értetek hozzá ennyi az egész. A „Vérmókus Keresztező Szaklap" is leírta, hogy csak olyan fajokat lehet keresztezni, amelyeknek a végtagszáma nem egyezik meg. Innentől fogva egyszerű a képlet, gondolom, elő kell fizetni a fent említett kiadványra, és minden megoldódik - Bear*). Azokkal meg nem lehet sok mindent csinálni, egész nap csak diót törnek, meg valami balettot emlegetnek. Szerintem ezekkel te sem fogsz sokra jutni. A könyvajánlót köszi, biztosan sokakat érdekel a téma. Én nem szoktam M.A.G.U.S.-ozni, bár már próbáltam, csak sajnos nincs rá időm (*Kártyában csak a römit, szerepjátékban pedig csak a BKV-t ismeri Grillo – Bear*). Viszont én is szívesen olvasok a hasonló témájú könyveket, például Salvatorét nagyon szeretem (éljenek a sötételfek!) (*Csak sajnos nagyon sok betű van benne... - Bear*).

RÖVID KÉRDÉS, RÖVID VÁLASZ

Szia Grillo!

Bocsi, hogy ekezetek nelkul irok, no meg, hogy ilyen roviden, de a wap-os telefonomrol nem igazan sikerul hosszas levelekkel bajlodnom;) Volna egy kerdesem! ??? udvozlettel Tamas

Kedves Tamas. Ez elég rosszul néz így ki, ékezetek nélkül, de gondoltam hagyom így, mert különben nem sok értelme lenne üzenetednek. Ha belegondolok, akkor így sem. Kérdésedre válaszom: !!!!, és akkor már sokat mondtam (ugye igazam volt a decemberi leépüléssel kapcsolatban?).

AZ ANTI-ANTIKRISZTUS

Üdvözöllek, felséges Grillo!

Nem nézhetjük tétlenül az illegális genetikai kísérleteket, melyeket egyesek az agresszív (nagy, büdös, sütve finom) malacokkal és a vérmókusokkal (véres és képes fára mászni) végeznek. Felháborító dolog, hogy a levrovot ilyen förtelmesen undorító dolgokkal írják tele mindenfajta engedély nélkül! Ezért kénytelenek voltunk felállítani egy vérhörcsög hadosztagot (aranyos kinézetű, de gyilkos ösztönökkel rendelkező), amelynek a célja megtalálni az agresszív vérmalacok (agressivus bloodpiggus) rejtekhelyeit és elpusztítani őket. Fegyvertárunk még nem teljes az anyagi okok miatt (nukleáris kézifegyverek kifejlesztése nagyon költséges), ezért folyamodunk hozzád. Azonnal postázz nekünk 200 millió dollárt! Ellenkezned haszontalan, hörcsögeink már a házadba vannak, ezért ha nem akarsz lassú kínok között meghalni, ne tömd teli zsebeidet salátával. Ha postázod a pénzt, mi küldünk neked 2 csomag szappant, kötszert, kényszerzubbonyt, az agresszív vérmalacok elleni leghatásosabb fegyvereket!

Kedves barátom. Beleestél abba a hibába, hogy az erőszakra erőszakkal válaszolsz. Én a helyedben elkezdenék csízni (nem CS-zni), és magamba gyűjteném az éltető energiát. Evvel nem mennél sokra, de talán meglelnéd a belső békéd, miközben a többi ember furcsán nézne rád, hogy miért is ülsz pár napja ugyanabban a helyzetben egy szemeteskuka tetején, hangosan zümmögve, és néha nagyokat fújva (*Ez kell a belső békéhez? És csak most mondjátok? – Bear*). Szerintem sokkal érdekesebb és csendesebb őrület, mint ez a hörcsögös kaland. Mellesleg akkor nekem sem kéne ilyen levelekre válaszolnom. A 200 milliót sajnos nem tudom küldeni, mert lassan a bélyegre sincs pénzem, és a lottót sem én nyertem meg. Képzeljétek el, 5 milliárd (000000000: ennyi nulla!) forint. (*Volt... most 80 milka – Bear*) Ebből építenék magamnak két kilométer autópályát, vennék egy nagyon drága autót, és körbe-körbe kocsikáznék egész nap (*Mi van, láttad a Mátrixot? – Bear*).

ROSSZ ÉRTÉKELÉS

Csá!

Robi vagyok, és egy kicsit felháborított a Tony Hawk 4 cikketek. Szerintetek miért nem lehet billentyűzettel játszani??!! Én a 3. résszel egy óra után már egész jól tudtam játszani, pedig akkor még életemben nem játszottam ilyen típusú játékkal. A 4. részben most a londoni pályán vagyok, és eddig minden pályán minden feladatot megcsináltam billentyűzettel (mindenféle csalás nélkül). Ennél tökéletesebb irányítást nem is lehetett volna kitalálni ehhez a játékhoz. Szerintem a 3. és 4. rész is szinte tökéletes, és hihetetlenül élvezetes játékok, magasan 90% fölötti pontot érdemelnek!!! És ezzel a véleménnyel nem vagyok egyedül.

Hát ízlések és pofonok. Szerintem is van jó pár játék, amelyet könnyebb kontrollerrel, joystickkal vagy kormánnyal irányítani, és több élvezetet is nyújtanak, mint billentyűzettel (*Igen, joystickot igénylő játékot én is ismerek – Bear*). Ez főleg a mai gaméknál igaz, mikor tömegesen készülnek, és legtöbbször a PC mellett konzolokra is, és sajnos néha bizony elfelejtik az irányítást billentyűzethez optimalizálni. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy amúgy nem lehet velük játszani, de hát ugye nem mindegy, hogy egy Harley-n megyünk kirándulni, vagy egy Simsonon a hegyre (*Dehogynem mindegy, hiszen mindkettőt leállítjuk az erdő szélén – Bear*). Én is azt hittem, hogy a Colin McRea Rally 2 jó játék, amíg nem játszottam vele kormánnyal. Az után már tudtam, hogy nagyon jó játék.

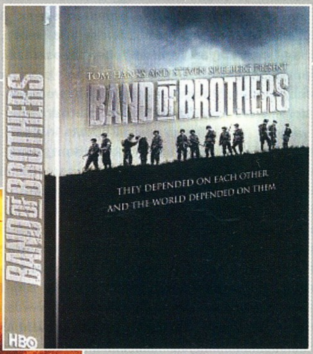
Sziasztok!
Jó az újság meg minden, bár még van hova fejlődni:) Stratégiákról mért irtok keveset? Meg a teljes játékokként mindig bénákat írtok (kivéve, ha nem, akkor csak az újság kinyitásakor látom, hogy mégse az lett!) De komolyan! Legyetek már tájékozottabbak, hogy mi lesz a következő guruban! A Kérdésedre a válasz pedig: papírral sört? Nem jutott eszedbe, hogy dobozos sörhöz még papír se kell! (NYERTEEEEEEM!) Amúgy a neved pedig: GuRuba Iro Legjobb LevrOvos. Eltaláltam? A Kocsordi csávónak, Neked meg Bearnak üzenem, hogy senki sem bántja Szalacsi Sanyit, Ő biztos Jómunkásember és nem szidja senki, ennek inkább örülhetnétek, hogy MA még nevetnek az emberek máson is, nemcsak ha egy közszereplő 4betűs szavakat mond. Body

A fejlődés szükségessége természetes. Mindenkinek folyamatosan fejlődnie kell, különben a természetes kiválasztódás áldozata lesz az illető. Így van ez a természetben és a piacon is, s akinek eljött az ideje, annak mennie kell. A dobozos sörrel egyre jobb a viszonyom, főleg, mióta Sztav barátom szokott nekem hozni. A nevem. Hát igen, eljött az ideje, hogy felfedjem (*Trá-trá-trá-trá – Bear*). Azt hiszem megérdemlitek, hisz végigvártatok egy egész évet. A te tipped nagyon ötletes, de nem áll közel a megoldáshoz. A Grillo a volt motorom típusa, név szerint Piaggio Grillo. Ez egy kis, 50 köbcentis robogó, de jó nagyot lehet esni (*Hoppá, miből lesz a cserebogár – Bear*). Higgyétek el, én próbáltam, máig hordom az emlékeit a balesetnek (azért plasztikai sebész nem kell).

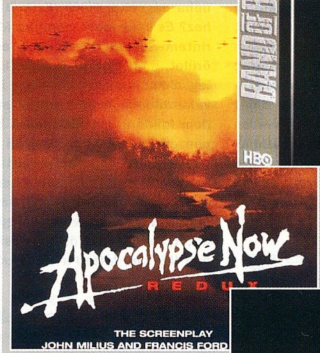
Hát, azt hiszem mára mindenki meg lehet elégedve. Megtudtátok nevem eredetét, megvan a megoldás az Etherlords-problémára, és a Levrovnak is vége van. Én köszönöm mindenkinek az egy éves hűséget, a sok levelet (közel 500), és az aktív fórumozást. Jó páran voltatok, akik segítették munkámat, s páran akik hátráltatták, de mindig is örömmel fogok erre az évre visszaemlékezni. Fifázzatok sokat és hallgassatok Alvint, mert nem árthat, ha ezen a téren is otthon vagytok.
Legyetek jók és mindenkinek nagyon boldog, sikerekben és számítástechnikában gazdag új évet kívánok, s ne feledjétek a 2003-as évet. BUÉK Grillo * grillo@irj.hu

Ezúton szeretnék én is búcsúzni a PC GURU olvasóitól magam és a következő szerkesztők, rovatvezetők és írók nevében: Kovách Kornél, Fullár Zoltán, Pánczél Róbert, Paczona Zoltán, Jeles Attila, Tóth Tibor, Balogh Tamás, Bartkó Gábor, Füleki László, Papp Roland, Belánszky István, Rónaszéki László, Tárnok Zoltán, Forrás Zoltán, Füredi Gábor, Pálmai Zsolt, Yeti.
Köszönjük, hogy olvastatok minket, legyetek jók és vigyázzatok a vérmókusainkra...

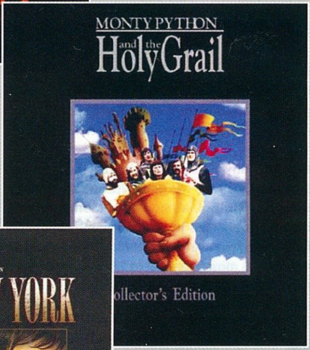
Berényi Zoltán
főszerkesztő

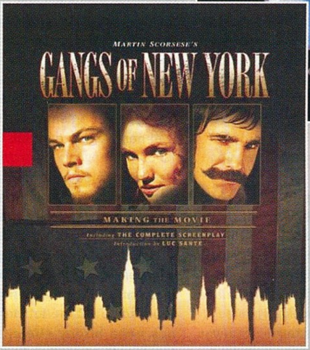


A DVD piac dinamikus fejlődésének köszönhetően az ünnepi bevásárlások egyik legkedveltebb ajándéka a DVD lett. Nem véletlen hát, hogy a hazai forgalmazók a minden eszközzel arra törekednek, hogy napjaink legnépszerűbb alkotásait valamint a filmtörténelem halhatatlanait a mű értékeihez méltó csomagolásban hozzák forgalomba. Így született meg tavaly karácsonykor a bársony borítású hatalmas díszdobozban helyet kapó Ben Hur melyben a klasszikus alkotáson kívül a film eredeti moziplakátját, Rózsa Miklós csodálatos limitált példányszámban megjelenő filmzenéjét valamint a film alapjául szolgáló könyvet találhatták a 11 Oscar díjjal jutalmazott alkotás rajongói. A nagyszerű filmek mellett természetesen a népszerű sorozatok sem kerülhették el sorsukat. Az Elit alakulat fémdobozos verziójában Spielberg és Tom Hanks nagyszerű produkciója mellett egy közel másfél órás dokumentumfilmben megismerkedhetünk a műben megfilmesítésre került Easy Company még ma is élő veteránjaival, megnézhetjük az Elit alakulat készítésének titkait és természetesen bepillanthattunk a kulisszák mögé is.

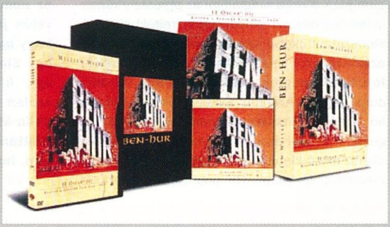


Az idei év végi hajrá a tavalyi évhez hasonlóan alakult, azaz az év legnagyobb klasszikusai díszdobozos kiszerelést kaptak.
1979 májusában, több mint három év nehézségekkel teli forgatás és utómunka után Francis Ford Coppola a Cannes-i Filmfesztiválon lerántotta a leplet legújabb, a botrányok és problémák miatt óriási sajtóvisszhangot kapott filmjéről. Az Apokalipszis most a fesztiválon még csak munkakópiaként, nem a végleges formájában vett részt, ennek ellenére - a német Bádogdobbal megosztva - elnyerte a legjobb filmnek járó Arany Pálmát, majd nem sokkal később nyolc Oscar-díjra is jelölték minden idők egyik legvéresebb háborúellenes filmjét. 22 évvel később a helyszín ismét Cannes. Francis Ford Coppola újra az Apokalipszis most című filmjét mutatja be, de most már a végleges változatot, amelyet az eredeti nyers felvételekből az alapoktól kezdve vágott és szerkesztett át, valamint bővített ki, mintegy 49 percnyi korábban nem látott jelenettel! Az új változatot állva tapsolta meg a közönség, és a kritika csak szuperlatívuszokban beszélt Coppola immár tökéletes hőskölteményéről, mely idén decemberben végre a gyűjtők polcaira kerülhet.
Az abszurd humor kedvelői legnagyobb örömére a Warner Home Video idén újra kiadja a világhírű Gyalog Galopp gyűjtőknek szánt változatát, mely az abszurd humor legjelentősebb alkotásán kívül a film teljes, eredeti angol nyelvű forgatókönyvének egy másolata, valamint egy-egy gyűjtőknek szánt sorszámozott filmkocka található!





A nagy kiadók mellett örömmel tapasztaltuk, hogy a kisebbek (Best Hollywood, Odeon) is igényes, sőt tökéletes díszdobozos kiadványokkal örvendeztetik meg a filmek szerelmeseit. Míg előbbi a már említett Coppola halhatatlannal, addig utóbbi Martin Scorsese legújabb alkotásának gyönyörű bőrkötésű verziójával jelentkezett. Egyetlen rendező sem ismeri úgy a bűnözők világát, mint a nagyszabású filmek amerikai mestere Scorsese (Casino, Nagymenők, Taxisofőr), aki ezúttal is egy látványos, nagyköltségvetésű, epikus művet készített, melyhez korunk egyik legnépszerűbb színésze, Leonardo DiCaprio mellé megnyerte az Oscar-díjas Daniel Day-Lewis-t, aki hat évnyi távollét után a New York bandái kedvéért tért vissza a filmezéshez. A film további szerepeiben is sztárok láthatók: Cameron Diaz mellett olyan ismerős arcok tűnnek fel, mint Liam Neeson), John C. Reilly és Jim Broadbent . A világszerte sikerrel vetített történelmi thrillert, - mely Scorsese klasszikus művei mellé sorakozik fel - tíz Oscar-díjra jelölték 2003-ban így nem véletlen, hogy a kiadó kétlemezes extrákkal teli verzió kiadása mellett döntött.



A PC GURU DVD-n egy teljes játék található. Minden hónapban!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!

PC GURU 4 szám 4 744Ft

PC GURU fél évre (6 szám) 8 136Ft**

PC GURU egy évre (12 szám) 15 252Ft***

* tesztelőfizetés új, belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)

** az ár 20% kedvezményt tartalmaz!

*** az ár 25% kedvezményt tartalmaz!

A PC GURU kiadásával kapcsolatos kérdéseivel keresse munkatársunkat a 06 1 888 3421, 22, 23-as telefonszámon vagy a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen.

PC GURU játékkollekció 14

amíg a készlet tart!

Outcast 2002/01

Oddworld 2002/03

Kingdom under Firegold 2002/04

3 teljes játék: 2496Ft-ért 9CD-vel

PC GURU játékkollekció 15

Unreal 2002/02

Armageddon's Blade 2002/05

Total Annihilation Kingdoms 2002/06

3 teljes játék: 2496Ft-ért 9CD-vel

PC GURU játékkollekció 16

Silver 2002/07

Eurofighter Typhoon 2002/08

Jagged Alliance 2 2002/09

3 teljes játék: 2496Ft-ért 9CD-vel

10 CD-vel

Soul Reaver 2002/10

Evolva 2002/11

Earth 2150: Lost Souls 2002/12

Fallout Tactics 2003/01

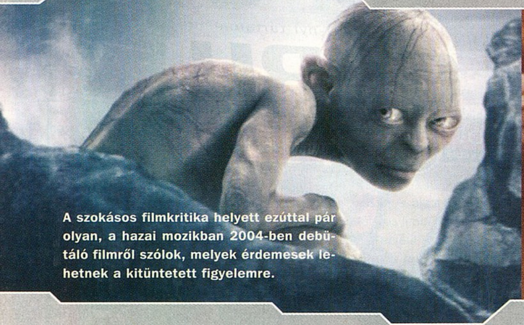
4 teljes játék: 2496Ft-ért

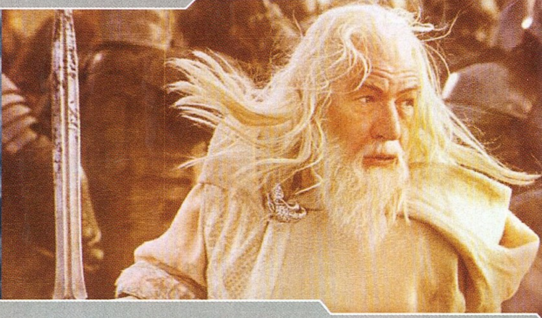
Megrendelhető a kiadóban a 06 1 888 3421-es telefonszámon, a 06 1 888 3499-es faxszámon vagy a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen.

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

2004 FILMJEI

AMELYEKBEN LEHET VALAMI





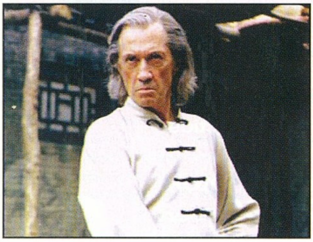
A szokásos filmkritika helyett ezúttal pár olyan, a hazai mozikban 2004-ben debütáló filmről szólok, melyek érdemesek lehetnek a kitüntetett figyelemre.

Sajnos kis hazánkban csak január 8-án mutatják be a **Gyűrűk ura** trilógia harmadik részét. **A király visszatér** díszbemutatója 2003. december elsején volt a rendező Peter Jackson hazája, Új-Zéland fővárosában, Wellingtonban, igazi népünnepély keretében. A város lakosságának egynegyede, százezer ember ünnepelte az alkotókat és a szereplőket. A filmben a mozgókép történelmének legnagyobb csatajelenetére kerül sor, amelyre a Helm-szurdoki összecsapás csak ráhangolás volt. A Stephen Regelous és csapata által 1996 óta fejlesztett Massive szimulációs program tudását itt meg sem próbálom leírni, a mesterséges intelligencia a karakterek életre keltéséhez motion capture elemeket használ fel – a Pelennor mezején lezajló csata kedvéért a stúdió kifejlesztette azt az eljárást, mely képes állatok (ebben a filmben lovak) mozgását lekövetni és számítógépre átfordítani. A Weta Digital rendelkezik jelenleg a legnagyobb gépparkkal a trükkfilmstúdiók közül – 3200 processzoron folyik az effektusok gyártása, melyeken 300 ember dolgozik. Hogy ez a film lesz idehaza 2004 legnagyobb durranása, ahhoz kétség nem fér...

Február 5-én érkezik a Valami Amerikával befutott egykori reklámfilmes, Herendi Gábor második nagyjátékfilmje, a **Magyar vándor**, melyben a hét vezér (Gesztesi Károly, Gyuriska János, Greifenstein János, Seress Zoltán, Szabó Győző, Szervét Tibor, Hajdú István) lemarad a honfoglalásról, és elindul megkeresni népét – ezer év történelmén át. Legnagyobb örömöm, hogy végre a magyar színjátszás színe-java lehetőséget kap a játékra, hiszen elképesztő a szereposztás: Bánsági Ildikó, Bárdy György, Bodrogi Gyula, Gáspár Sándor, Hegyi Barbara, Hirtling István, Józsa Imre, Kováts Adél, Zenthe Ferenc – Toldi Miklós szerepében pedig természetesen Fekete László, nejét Oroszlán Szonja alakítja. A film költségvetése hollywoodi mércével nevetséges, 400 millió forint (1,9 millió dollár, a legolcsóbb film is 30 körül kezdődik odaát...), mégis nehéz volt összekaparni. Ez is egyfajta magyar sajátság...

Február 26-án jön Quentin Tarantino zseniális, kényszerűen félbevágott **Kill Bill**-jének második része. Sokat nem lehet ehhez hozzáfűzni, a Menyasszony folytatja Bill és a maradék lányok elleni harcát, és akik ismerik a „VHS-aranykor" filmjeit, újfent nosztalgiázhatnak egy jót. Felbukkan például egy figura, Pei-Mei (Chia Hui Liu, a rendező szinkronizálásában!) – ez a karakter (magyarul Fehér Szemöldök) a Shaw Brothers 1970-80 közötti kultikus kung fu filmjeinek rendszeres szereplője volt. Micsoda emlékek...

Úgy tűnik, Ridley Scott (Szárnyas fejvadász), Paul Verhoeven (Emlékmás), Gary Fleder (Betolakodó) és Steven Spielberg (Különvélemény) után sokunk kedvence, John Woo is kedvet kapott egy Philipp K. Dick novella megfilmesítésére. A február 27-én mozikba kerülő **Felejtés bére** (Paycheck) sztorija kicsit hasonlít az Emlékmáséhoz: főhőse két évig dolgozik egy titkos projekten, melynek befejezése után munkaadója biztonsági okokból agyából kitörli a munkával töltött évek minden emlékét. Ám előrelátó hősünk még a törlés előtt feladott saját címére 19 apró tárgyat, melyek korábbi életéhez kapcsolódnak. Ebből kell tehát újraépíteni múltját, mégpedig gyorsan, mert valami miatt a rendőrség erősen keresi őt... A főszerepben Ben Affleck, Uma Thurman és Aaron Eckhart.



Május 13-án érkezik Stephen Sommers, a Múmia-filmek rendezőjének új alkotása, a **Van Helsing**, mely eredetileg Coppola Draculájának folytatása lett volna Anthony Hopkins főszereplésével, még 1994-ben. A 19. századvégi kaland/fantasy/horror elegyben a főszereplő doktor üldözi Drakula grófot, belefutva Frankensteinbe és a Farkasemberbe is. A 100 milliós költségvetésű, igen látványosnak ígérkező alkotás főszereplői: Hugh Jackman, Kate Beckinsale és Richard Roxburgh.

A nyarat július elsején mi sem köszönthetné jobban, mint a **Shrek** második része. Az ifjú ogre házaspárt az ara mit sem sejtő szülei invitálják magukhoz – a többit sejteni lehet... A jól bevált gárdát (Myers, Murphy, Diaz, Litthgow – mindegyikük kapott 5-5 milliót a visszatéréshez) mellé olyan nevek adták hangjukat, mint az „örömszülők" esetében Julie Andrews és John Cleese, továbbá Antonio Banderas, Rupert Everett és Larry King. Reméljük, lesz annyira kultikus, mint elődje volt...

Végül, de nem utolsósorban – jövőre, „valamikor nyáron" érkezik az új **Harry Potter** film, **Az azkabani fogoly**. A sorozat Chris Colombus kiválása után picit megtorpant, az új rendező személye pedig kisebb vihart kavart, hiszen a fiatal mexikói alkotó, Alfonso Cuarón eddigi munkái (Szép remények, Anyádat is) meglehetősen szabad szájúak és szexuálisan szabadosak voltak. Hogy mit hoz ki egy gyerekfilmből, majd meglátjuk, mindenestre a kiváló Gary Oldman Sirius Black szerepére jó választásnak tűnik.

Jó filmnézést, kellemes szórakozást mindenkinek a mozikban, 2004-ben is!

]{redenc

MOBIL MIKULÁS:
száncsengő, ring, ring, ring!

www.textboy.hu

Vezetékes telefonról:

06-90-432-446

Hívd a fenti emeltdíjas telefonszámot, add meg a kiválasztott logó vagy csengés kódját és a mobilszámot, ahová kéred.

SMS-ben:

06-90-626-626

SMS-ezd el a kiválasztott logó vagy csengés kódját! Csengésnél írd a kód után készüléked típusának első két betűjét. Pl. Siemensnél írd: PG91318 SI

Csengőhangok

új!

Staind - So far Away ········ PG92691
Blink-182 - Feeling This ········ PG92692
Trapt - Still Frame ········ PG92693
Three Days Grace - (I Hate) Everything About You ········ PG92694
R. Kelly - Step in the Name of Love ········ PG92695
Chingy feat. Ludacris & Snoop Dogg - Holidae In ········ PG92696
Jagged Edge - Walked Outta Heaven ········ PG92697
Pink - Trouble ········ PG92700

top 10

Eminem - Guilty Concience ········ PG90335
Eminem - Kim ········ PG90336
U96 - Das Boot ········ PG90366
Al Bano - Azzurro ········ PG90367
J. Lopez - Waiting For Tonight ········ PG90344
Foo Fighters - Learn To Fly ········ PG90338
Green Day - Basket Case ········ PG90339
J. Lopez - Lets Get Loud ········ PG90343
Limp Bizkit - My Generation ········ PG90348
Outkast - Ms. Jackson ········ PG90352

Britney Spears feat. Madonna - Me Against the Music ········ PG92701
Blue - Guilty ········ PG92702
Atomic Kitten - If You Come to Me ········ PG92703
Hull a pelyhes ········ PG90118
Jingle Bells ········ PG90122
Csendes éj ········ PG90136
A kis Jézus ········ PG90787
A zöld fenyőfán ········ PG90788
Jingle Bells ········ PG90791
Mennyből az angyal ········ PG90793
Pásztorok 1.verzió ········ PG90794
Pásztorok 2.verzió ········ PG90795
Csendes éj ········ PG90796
Away In A Manger ········ PG90839
Deck The Halls ········ PG90840
God Rest Ye Merry Gentlemen ········ PG90841
Jingle Bell Rock ········ PG90842
Joy To The World ········ PG90843
Hark, The Herald Angels Sing ········ PG90844
Have Yourself A Merry Little Christmas ········ PG90845
Holly Joel ········ PG90846
It Came Upon A Midnight Clear ········ PG90847

Logók

top!

PG64911 PG64918 PG64919 PG64921 PG64922
PG74771 PG74790 PG74791 PG74793 PG74800
PG74801 PG74806 PG74807 PG74808 PG74809

AJÁNDÉKOZZ LOGÓT, CSENGŐHANGOT, KÉPÜZIT SZERETTEIDNEK!

Ha másnak szeretnél ajándékba küldeni logót csengést, vagy képüzit, akkor írd be a kódszámot, hagyj egy szóközt, majd add meg a 06-tal kezdődő mobilszámot. Például: PG192018 06301234657

Alcateles logók

új!

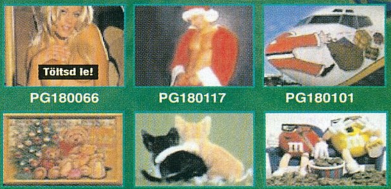
PG50538 PG50540 PG50541 PG50542 PG50543 PG50544 PG50545
PG50546 PG50547 PG50548 PG50549 PG50550 PG50551 PG50131
PG50132 PG50134 PG50135 PG50137 PG50138 PG50139 PG50140

Több szólamú csengések* - 06-90-629-999

Justin Timberlake - Cry Me a River ········ PG190091
Van Halen - Jump ········ PG190093
Zanzibár - Szerelemről szó sem volt ········ PG190094
Indiana Jones ········ PG190095
Geri Halliwell - It's Raining Men ········ PG190096
Shaggy - It Wasn't Me ········ PG190097
Király Linda - Clubsong ········ PG190079
Beetlejuice ········ PG190070
Madonna - Music ········ PG190043
Madonna Papa Don't Preach 1 ········ PG190047
Madonna Papa Don't Preach 2 ········ PG190048
Madonna You'll See ········ PG190049
Linkin Park - Somewhere I Belong ········ PG190081
Nelly feat Kelly Roland - Dilemma ········ PG190082
Romantic - Szeretem Őt ········ PG190083
Scooter - Weekend ········ PG190084
T.A.T.U. - Not Gonna Get Us ········ PG190085
Blue feat. Elton John - Sorry Seams to Be the Hardest Word ········ PG190086
Crystal - Fújja el a szél ········ PG190087
Eminem - Sing for the Moment ········ PG190088
Squadron ········ PG190063
Ace Ventura ········ PG190064
Addam's Family ········ PG190065
Inspector Gadget ········ PG190066
Kraftwerk - Somebody Dance With Me 2 ········ PG190068
Knightrider theme ········ PG190067
Aqua - Barbie Girl ········ PG190069
Blondie - Call Me ········ PG190071
No Doubt - Don't Speak ········ PG190072
Eagles - Hotel California (instrumental) ········ PG190073
Eiffel65 - ········ PG190074
Eminem - Clinin' out My Closet ········ PG190075
Rocky Horror Picture Show ········ PG190076
Dire Straits - Romeo and Juliet ········ PG190077
Gareth Gates - Anyone of Us ········ PG190078

Színes háttérképek*

Alkalmas készülékek: Sony Ericsson T300, T310, T610, T68, Motorola C350, T720, T720i, V600, Panasonic EB-GD67, Sagem MY X-5, Sharp GX-10, GX 10i, GX 1, Siemens C60, M55, S55, SL55, MC60, Nokia 3100, 3510i, 3530, 3650, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i



PG180066 PG180117 PG180101
PG180141 PG180077 PG180078

Javás Játékok* - 06-90-629-999

PG170003 PG170004 PG170005 PG170006 PG170009

* *A több szólamú csengőhangok, színes háttérképek és javás játékok letöltéséhez:*
- *SMS-ezd el a kiválasztott csengés, háttérkép, illetve játék kódját és telefonod első két betűjét a fenti számra.*
- *SMS-ben küldünk egy WAP címet vagy könyvjelzőt.*
- *Ha Nokiás vagy, mentsd el, majd keresd meg a könyvjelzőknél és lépj rá.*
- *Ha nem Nokiás vagy, írd be telefonod böngészőjébe, és látogass oda!*
- *Töltsd le a csengést, háttérképet, illetve játékot!*

új!

Képüzik

PG101019 PG101020
PG101022 PG101025
PG101027 PG101029
PG101031 PG101033

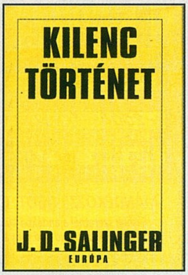
TOP 10

PG100024 PG100039
PG100048 PG100075
PG100095 PG100096
PG100100 PG100293
PG100298 PG100300

PG101034 PG100310 PG100319 PG100334 PG100335
PG100349 PG100355 PG100452 PG100491 PG100703

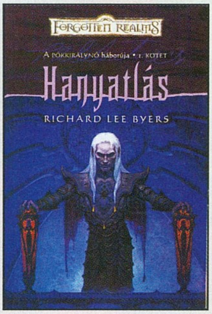
HA CSENGŐHANGOT SZERETNÉL LETÖLTENI: írd a kód után készüléked típusának első két betűjét is. Például: ha a Surda csengést kéred Alcatelre, írd: PG90270 AL - Nokia-NO / Sagem-SA / Motorola-MO / Ericsson-ER / Alcatel-AL / Siemens - ha telefonod modellszáma 25 vagy 35, írd SI, ha készüléked modellszáma 45, 50, 55 akkor írd azt, hogy SI45, SI50, SI55. • HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILDV LETÖLTENI (erre alkalmas készülékek: SL45, S45, C55, C45, M50, MT50, CL50, A50, A45, ME45): a logo/képüzi sorszáma után írd SI és utána a modellszámot. Pl: SI45, SI50, SI55. • TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEKET A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETSZ LE: Nokia (NO) 3510,3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 9210, 9210i, Siemens (SI) C55, S55, Samsung (SA) S100, S105, T100, T400, V200, V205, I330, N400, A500, Motorola (MO) T720, 720i, T725, C336, A835, C350, E380, V600 Sony-Ericsson (ER) T300, T310, P800 Panasonic (PA) GD67, GD87 Sharp (SH) GX10. • A hívás díja 240 Ft+áfa/perc. Csak vezetékes telefonról hívható. Logó és csengés: 380 Ft+áfa/SMS. Operátorlogók és képüzenetek csak Nokia, Alcatel illetve Siemens megfelelő telefonjaira tölthetők le! TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 A több szólamú csengőhangoknál, színes háttérképeknél és jávás játékoknál az sms díja 799 Ft+áfa/sms • További info: www.textboy.hu

J. D. SALINGER - KILENC TÖRTÉNET



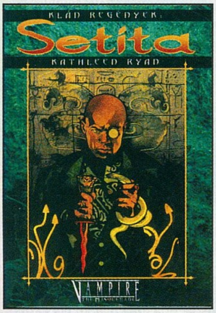
Mire ezeket a sorokat olvassátok, a Mikulás régen telerakta a zsákokat és már csak pár nap választ el attól, hogy a karácsonyfa alatt kotorásszunk. Általában ilyenkor jut mindenkinek az eszébe, hogy kinek felejtett el ajándékot venni, és megkezdődik a rohanás, hogy még valamit találjunk a boltokban. Ne feledjük, hogy a könyv mindig és mindenkorra megfelelő ajándék, így ha gondba lennénk, akár a frissen érkezett ajánlóból is csemegézhetünk. Itt van például J. D. Salinger, akit legtöbben talán a „Zabhegyező" kapcsán ismernek. Nos, ha az a történet tetszett az olvasónak, akkor ideje néhány újabbal is megismerkedni. Ezen célból tökéletes választás a „Kilenc történet", hiszen egy híján éppen tíz Salinger-novellát oszt meg az olvasóval. Garantáltan jó választás, nem időigényes olvasnivaló, így a különböző rokonlátogatások közötti nyugodt pillanatokban éppen megfelelő kikapcsolódást nyújt. Akinek azonban még nem volt dolga az íróval, annak azért nem árt kicsit felkészülnie, hiszen elsőre nem igazán lehet érteni, szeretni a furcsa történeteket, melyeknek minden esetben elég sajátságos a befejezése. A „happy end" nem igazán jellemző, a végjáték néha megdöbbenti az embert, néha nem. A lényeg, hogy elgondolkodunk a történeten, újra és újra végigszaladunk rajta, mintha újra és újra végigolvasnánk, és végül rálelünk valamire, ami akár az értelme is lehet. Salinger „megdolgoztatja" az embert, nem nyújt azonnal értelmes választ, hagyja, hogy maguktól jöjjünk rá bizonyos dolgokra. Márpedig éppen ezért jók ezek a történetek, mert akkor válnak igazán szórakoztatóvá, maradandóvá, ha már átlátjuk a „rendszert".

RICHARD LEE BYERS - HANYATLÁS (A PÓKKIRÁLYNŐ HÁBORÚJA I.)



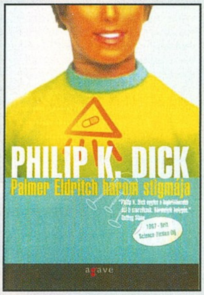
Némileg könnyedebb – és ismerősebb - vizekre evezve, sokak nagy kedvencének, a Forgotten Realms világának egy újabb regénybeli változata érkezett meg a könyvesboltok polcaira. Mivel már itt a tél, itt a szünet is, az embernek bőven akad ideje, hogy a számítógépes szerepjátékok és a bejglihabzsolás mellett egy kicsit elmerüljön egy jó fantasyban is. A dolog egyetlen hátulütője (?), hogy ismét egy igen terjedelmes sorozattal van dolgunk, így könnyen előfordulhat, hogy csak jövő karácsonyra érünk a történet végére.
A „Pókkirálynő háborúja" ugyanis hatkötetes, és azt mindenki tudja, hogy ezek a könyvek nem hetente kerülnek ki a piacra, az utolsó két kötet pedig még a nagy vízen túl is csak jövőre lát majd napvilágot. Ettől függetlenül ez a regény biztos jó választás, hisz R. A. Salvatore jól ismert világába vezet, és számos érdekes fejleményt tartogat. A történet bevezető kötete a „Mélysötét" néven ismert földalatti világba kalauzol minket, ahol bizony nem mások, mint a drow elfek élik „sötét" mindennapjaikat. Az események helyszíne Menzoberranzan, a híres drow város, ahol Pharaun Mizzrym, a mágus, Ryld Argith fegyvermester, Quenthel Baenre főpapnő, Faeryl Zauvirr nagykövet kalandjaiba nyerhetünk bepillantást. Miközben ők saját kis céljaik elérésében igyekeznek előrehaladni, megküzdenek ellenfeleikkel, a világ rohamosan változik körülöttük, s ők lassan rálelnek egy, a drow fajnál is sötétebb - titokra. S ezzel kezdetét veszi egy olyan folyamat, mely nem csak a várost, hanem ez egész fajt fenyegeti: megkezdődik a hanyatlás...

KATHLEEN RYAN - SETITA (KLÁN REGÉNYEK IV.)



Amit biztosan meg lehet ígérni az az, hogy jövőre ilyenkor már bizony túl leszünk a Klán regények sorozat tizenharmadik, tehát befejező részén is. Ennyire előre szaladni azonban egyelőre fölösleges, hiszen még csak a negyedik kötet van soron, bőven előttünk van még a lényeg. Ezúttal a Setita klán, azaz Szet követői vannak soron, akik sem a Kamarilla, sem a Szabbat kötelékébe nem tartoznak bele, egyek a kevés független csoportosulás közül. Az ősi legenda szerint a klán alapítója maga Szet, az ősi Egyiptom sötét istene, míg mások szerint valójában egy Ősatyáról van szó, aki eljátszotta az istent az egyiptomiak előtt. Maguk a Szetiták elég kellemetlen lények, szinte senki nem kedveli őket, útjukban rombolás és pusztulás jár. Jelen történet középpontjában a gazdag és befolyásos Hesha Ruhadze áll, Szet hű követője, aki érintőlegesen már a nyitó Toreadorban is felbukkant, éppúgy, mint a rejtélyes ereklye: Hazimel Szeme. Az atlantai támadás során felbukkanó régiség Hesha évszázadok óta hajszolt kincse, melynek nyomára először Manhattan szigetén bukkan, majd mikor megszerzi, azonnal el is veszíti. Kezdetben még senki nem sejti, de az események láncolatát nem a véletlen irányítja. Vajon kié lehet a kéz, mely az egész kontinenset, talán az egész földet behálózza? Ki áll a kezdetben összefüggéstelen, de lépten-nyomon összekapcsolódó események mögött? A válasz még várat magára, hisz a tizenhárom résznek még a felénél sem tartunk, de ami késik, az nem múlik...

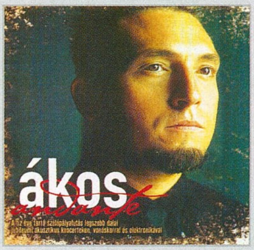
PHILIP K. DICK - PALMER ELDRITCH HÁROM STIGMÁJA



Valószínűleg Philip K. Dick-et nem kell bemutatni senkinek, hisz ha nem is állandó szereplője a könyvajánlónak, azért már itt is találkozhattatok vele. Sokan valószínűleg csak az ő írásai alapján készült filmek kapcsán emlékezhetnek rá. Azt azonban érdemes tudni, hogy a vásznon csak igen ritkán köszön vissza az igazi Dick-hangulat. Hollywood ugyanis nagy szeretettel tupírozza fel, és teszi kissé habossá az egyébként rettentő pesszimista jövőképeket. Elég, ha csak Steven Spielberg Különvéleményére gondolunk, amely ugyan nem nevezhető rossz filmnek, csak éppen a befejezés volt az, mely igazán nem hiányzott volna belőle. Azoknak tehát, akiknek nem jött be a film – de azoknak is, akiknek igen -, és a megrögzött rajongóknak jó hír, hogy itt egy újabb regény a sci-fi egyik nagy mesterének tollából. A mű közel negyven éves, de ettől függetlenül nem fogott rajta az idő. A helyszín a Mars, az emberek a túlmelegedett Földről kénytelenek ide menekülni, hogy megteremtsék az élet alapjait a vörös bolygón. A munka azonban nem könnyű, és az ember szenvedésein mi más segíthetne, mint a drog, mely egy különleges virtuális valóságba repíti használóját. Egy napon, pedig feltűnik egy új anyag, melynek szlogenje igen sokat ígér: „Az Úr megígérte az örök életet. Mi el is hozzuk neked." De vajon ki áll a drog mögött, és mi az az örök élet, amelyet képes elhozni az embereknek? A válasz ezúttal sem túl biztató, nem az, amire az ember vágyik, de hát éppen ez az, amiért szeretjük Dick-et, úgyhogy hajrá, Palmer Eldritch eljött érted!

KILL BILL SOUNDTRACK VOLUME I.

Nagyon sokan várták és megérkezett, igaz ugyan, hogy csak az első rész – reméljük nem lesz belőle trend -, de végül Quentin Tarantino negyedik filmje hazánkba is bevágtatott. A filmes tábor két részre oszlott, van, aki imádja, sokadszor is végignézi, van, aki gyűlöli, elsőre is alig tudta végigszenvedni, középút nincs. De kanyarodjunk el a filmtől és koncentráljunk csak a zenére. Nos ebben az esetben nem nagyon lehet vitatkozni, ugyanis Tarantino ismételten hihetetlen zenei ízlésről tesz tanúbizonyságot. Mármint ami a tényleges zenei részt illeti. Nem tudom, ki hogy van vele, de én nem nagyon szeretem, ha zenehallgatás közben filmbeli párbeszédek (5. és 14. track) és különböző más betétek – halálhörgés, penge és fejsze zajok (a lemez utolsó pár száma) – törik meg a muzsikákat. Ha viszont ezektől eltekintünk, akkor tizennégy igen jól összerakott zene vár ránk. Stílusában vizsgálva igen vegyes képet mutat az album, ugyanis megférnek itt egymás mellett a rap-számok, a keleti dallamok, a spagetti westernekre jellemző, Ennio Morricone-féle, a „Volt egyszer egy vadnyugat"-ot idéző taktusok. Mindez elég furcsán hangzik, főleg leírva, de túllépvén a „képzavaron" elég, ha csak betesszük a lemezt a lejátszóba, és máris valami félelmetes hangulat ragad majd magával. Akiknek tényleg bejött a film, azok imádni fogják, de akik a filmet nem favorizálják, azok is biztos szívesen fogadják a korongot. Aki pedig egy percet sem látott a filmből, az is jól jár, mert egy hihetetlenül egyedi összeállítás boldog tulajdonosa lehet.

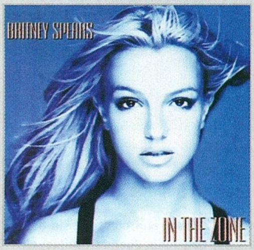


ÁKOS - ANDANTE

A számomra egyik legkedvesebb magyar előadó, Ákos, új albummal jelentkezett, méghozzá duplával, mely lehetne akár „best of" is, de igazából a nagyszerű Andante-turné végső, lezáró aktusa. Aki volt olyan szerencsés, hogy részt vett valahol a tízéves szólókarrier jubileumi koncertsorozatának egyikén, az jól tudja, mire számíthat. Huszonhat dal, régi nagy slágerek - Keresem az utam, Ikon, Indiántánc, Ilyenek voltunk – új zenei hangzással, az eredetitől teljesen eltérő felfogásban, az Ákostól megszokott fantasztikus igényességgel. Nyugatiasan szólva ez egy „unplugged", azaz akusztikus anyag, de nem a megszokott formában, ugyanis az egész meg van spékelve klasszikus zenei elemekkel és elektronikus rásegítéssel. Maga a lemez hihetetlen jó minőségű, rá se jönnénk, hogy koncertfelvételt hallunk, ha néha a tömeg nem törne ki ovációban, és nem ünnepelné az előadót. Ha pedig már a cd-nél tartunk, akkor el kell mondani, hogy ez is a jól megszokott profizmust tükrözi. Ákos ugyanis nem hagyja parlagon az adathordozó nyújtotta helyet és lehetőséget, így a számítógéppel rendelkezőket szépen kidolgozott menü, „Ölelj meg újra"-klipp, turnéképek és diszkográfia fogadja. Az állandóan változó Ákos ezúttal is a lehető legigényesebb összeállítással örvendezteti meg rajongóit, mely hitelesen idézi a turné fantasztikus pillanatait, és a zenész egész eddigi pályafutását. Kötelező darab, nem hiányozhat a gyűjteményekből.

BLINK 182 - BLINK 182

Kétévnyi szünet, és a beszédes című „Take off Your Pants and Jacket" album után a Blink 182 novemberben új, szám szerint az ötödik albumával jelentkezik, melyet nemes egyszerűséggel saját magukról neveztek el. A San Diego-i csapat még az ősz elején kidobott egy maxit is, amolyan nyálcsorgatónak, melyen a „Feeling This" című nóta volt hallható. Ezt a szerzeményt hamar megkedvelte a nép, és folyamatosan látható, hallható is a zenei csatornák műsorán. Az őrült számaikról és a még őrültebb klippjeikről híres trió ezúttal komolyodott, ugyanis a megszokott „vicces" dalok ezúttal száműzve lettek a tracklistából. Persze azért nem kell a fiúkat félteni, halálosan komoly témáktól ezúttal sem kell tartanunk, inkább a „Feeling This"-ben meghatározó szerelem és szex a fő vonulat. A lemezen tizennégy szám található, és bizony a hangulat tényleg változott az eltelt két év alatt. Mindenki döntse el maga, hogy mennyire jó vagy rossz a változás, az biztos, hogy a legutóbbi albumra jellemző energikus, végig lendületes zenei hangzás most megtört. Találhatók az albumon sodró, a „múltat" idéző szerzemények, de nem uralják az egész korongot. Persze ezt nem mint hibát kell felróni, minden csapatnak jót tesz a változás, biztos ez is hamar belopja magát a szívünkbe. Mindenképpen említendő erény, hogy a kemény gitárszólók és a frappáns refrének több számban is felcsendülnek, így akik ezért szerették igazán a Blinket, azok most sem fognak csalódni. Egyszer érdemes meghallgatni, hatalmas csalódás senkit nem érhet, ha megszokjuk az új stílust, könnyen a kedvencünké válhat.



BRITNEY SPEARS - IN THE ZONE

Az utolsó lemez akár egy kakukktojás is lehetne, ugyanis Britney Spears az utóbbi időben nem arról volt híres, hogy a számaival hódított volna, inkább azzal szerzett igazi sajtóvisszhangot, hogy minden egyes bulvárlapban sikerült igen rövid időn belül prezentálnia magát valami szaftos pletykával. Sokan persze csak legyintenek, hogy kinek kell ez – a képért azért megérte –, de tagadhatatlan tény, hogy az eladás kezdetének hetében mintegy hatszáz-ezer darab talált gazdára az „In the zone"-ból. Ennyien csak nem tévedhetnek ekkorát? Az előzetes hírek alapján úgy tűnt, hogy Britney igyekszik zenei téren is megszabadulni a nyálas pophercegnő imázstól, így az album elkészítésében olyan emberkék vettek részt, mint Moby, vagy R. Kelly. Mindez nem is olyan rossz ajánlólevél, és ha még azt is hozzávesszük, hogy egyes nyilatkozatok trance-es hangzásvilágot emlegettek, akkor akár még kíváncsiak is lehetünk rá. Persze nem eszik olyan forrón a kását. Az album ugyan nem rossz, vannak rajta tényleg egész jó dalok, de azért a producerek nem felejtették el, hogy annak a bizonyos hatszázezer vásárlónak a nagy része olyan lányka, aki szívesen andalog a lightosabb számokra, így azért nem szaladt el annyira a ló. Szinte biztos, hogy aki nem hallgatta a szőke bombázót, az most sem fogja elkezdeni, de a próba az új stílus felé nem volt olyan rossz. Ami pedig minket illet, ha elfeledkeztünk volna a húgunk vagy barátnőnk karácsonyi ajándékáról, kapják meg ők, talán ez a lemez kiköszörüli a csorbát...

DEUS EX 2: INVISIBLE WAR

Az év egyik legjobban várt játékának megjelenése alig késte le a lapzártát - de talán jobb is, hogy egy ilyen volumenű játékról nem két nap tapasztalatát tükröző, hanem igazi, minden részletre kiterjedő tesztet kaptok. Warren Spector cyberpunk-thriller-akció-RPG-je az elso rész után húsz évvel veszi fel a történet fonalát. Hosünk, Alex D. a óriáscégek láthatatlan háborújába csöppen bele. Csak a játékoson múlik, milyen úton farag karakterébol nanotechnológiával felturbózott szuperügynököt, és hogyan jár a világméretű összeesküvés végére...

LORDS OF EVERQUEST

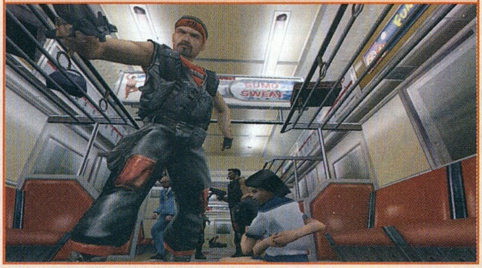
A világ legnépszerűbb fizetős online szerepjátéka real-time stratégiai oldalágat növeszt! A Warcraft 3-ra játékmenetében és grafikájában is erősen emlékeztető Lords of EverQuestben minden a hősök körül forog. 16 részletesen kidolgozott, fejleszthető tulajdonságokkal bíró hős vezeti seregeinket diadalra, a fejlesztők állítása szerint nem kevesebb, mint 75 órányi egyszemélyes hadjárat során. Következő számunkban kiderül, sikerül-e a játéknak az, ami eddig senkinek sem a fantasy RTS műfajában: kilépni a Warcraft 3 árnyékából.

SPELLFORCE

A sokáig tucat RTS-nek tűnő játékot először a lipcsei Games Convention kiállításon láthattuk akcióban - ott azonban azonnal elnyerte tetszésünket, és a show legjobb játékának járó díjat. A játék egyedi keveréke az RPG-nek és a stratégiának. Szemkápráztató grafikával lett megáldva, ahol a madártávlattól a first person nézetig lezoomolhatunk. A vérbeli fantasy történetben emberek, elfek, orkok, és egyéb humán fajok szövetsége háborúzik az őselemi létsíkok démonaival és sárkányaival - januárban kiderül, milyen eredménnyel!

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

Minden idők legnépszerűbb csapat-alapú FPS-ének már hosszú évek óta készül az egyszemélyes verziója, ami rengeteg határidő-csúszás után úgy tűnik, az év utolsó napjaiban végre megjelenik. Bár a játék aligha fog a grafikájával hódítani, az évek óta csiszolgatott játékélménnyel minden bizonnyal elégedettek lehetünk majd. A recept a szokásos: terrorista-elhárító kommandósok a terroristák ellen, csapatjáték és taktika mindenek felett, mindez 75 küldetésben, az eredetik után tökéletesen modellezett csúcstechnikájú fegyverekkel.



A következő teljes játék:

KING OF THE ROAD

Kik az országutak igazi királyai? A csillogó-villogó sportautók, a brutális terepjárók, a hatalmas luxusjárgányok? Ugyan már... Mindenki udvariasan félrehúzódik a sávból, ha egy sokezer lóerős, 18 kerekű kamion-szörnyeteg közeledik - a következő teljes játékunkban egy (dehogy egy: 12 féle!) ilyen masina pilótafülkéjébe ülhetsz be! 70 mérföldnyi verseny- és autópálya királyaként mérkőzhetsz meg a riválisokkal, gyűjtögetve a pénzt a kamionod felspécizésére, és persze ügyelve, nehogy a túlbuzgó rendorök karmai közé kerülj.

Minimális gépigény: PII-450 , 128 MB RAM, 16 MB-os videókártya

PC GURU ÚJJÁSZÜLETÉS

Kedves olvasók!

2004-ben kedvenc lapotok megújult külsővel és tartalommal tér vissza a karácsonyi szünetről. A legnagyobb változás a grafikai arculatot és a hardver rovatot éri majd, ahol tapasztalt hardverszerkesztőnk Gale ismét a régi PC GURUS csapattal (shoebaron, tatcom, Laa-Yosh, Joshua, Bullseye...) készíti majd az újság HW rovatát. Addig is mindenkinek Kellemes Karácsonyi Ünnepeket és Boldog Új évet Kívánunk mindannyiotoknak.

A következő PC GURU teljes játéka:

KING of the ROAD

Egy 32 tonnás kamion pilótaülésébõl lenézve másként láthatod a közlekedés hétköznapi szereplőit. Száguldj hajmeresztő sebességgel, húzz el a trafipaxok mellett és hajts át a piros lámpákon - ha ügyes vagy, nem lesz aki megállítson.

Rendőrségi üldözés,
lövöldözéssel tarkított
helikopteres hajsza,
és számos más kaland vár rád,
miközben szállítmányodat
a lehető legrövidebb idő alatt
kell sikeresen eljuttatnod
a célállomásra, megőrizve ezzel
legendás hírneved
az utak vándorainak körében,
akik egyszerűen
csak úgy emlegetnek:

AZ ORSZÁGUTAK KIRÁLYA

Gépigény

Processzor: Pentium II 350 MHz
RAM: 64 MB Mb
Operációs rendszer: Win 9x/ME/2000
CD-ROM: 4x CD-ROM
Merevlemez: 40 MB
Grafika: 8MB Grafikus kártya
Hang: DirectX 8 komp.

A következő PC GURU 2004. január 23 -án jelenik meg!

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Főszerkesztő-helyettes: Sashegyi Zsolt (Sasa)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Hanula Zsolt (Hancu)
Hardver-szerkesztő: Kovách Kornél
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Gáspár Péter

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkeszőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: (06-1)-888-3469
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Szilágyi Katalin Tel: (06-1)-888-3454
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel Tel: (06-1)-888-3451
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai
A LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül, RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER, üzemanyagtöltő állomásokon.

Terjesztés gondozása:
HÍRVILÁG PRESS Kft.
Tel./Fax: 411-0491, E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
terjesztes@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 8136 Ft (6 szám - 20% kedvezmény),
egész évre: 15252 Ft (12 szám - 25% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900)**, átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.**

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.

Lapunkat rendszeresen szemlézi Magyarország legnagyobb médiafigyelője az
»OBSERVER« BUDAPESTI MÉDIAFIGYELŐ KFT.
1084 Budapest, Auróra u. 11.
Tel.: 303-4738, Fax: 303-4744
E-mail: marketing@observer.hu
http://www.observer.hu

A PC GURU tesztgépeit a ***CASE Hungary Kft.*** biztosította.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményéért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Boldog és békés karácsonyt kívánunk mindenkinek!
Discovery CHANNEL
DVD & VIDEO
DINOSZAURUSZOK
AZ ŐSVILÁG URAI
(5.1 szinkron) DVD-n és videokazettán
A VILÁG LEGSZEBB PALOTÁI
TAJ MAHAL – TOPKAPI
DÓZSE- ÉS SCHÖNBRUNN PALOTA
(4.0 szinkron) DVD-n és videokazettán
HARLEY-DAVIDSON
AZ ÚJ GENERÁCIÓ
videokazettán
A PIRAMISOK
REJTETT TITKAI
videokazettán
PILLANGÓ HÍRES SZÖKÉSE
AZ ÖRDÖGSZIGET TÖRTÉNETE
videokazettán
FEDEZZE FEL A VILÁGOT!™
©Discovery Communications Inc. 2003. Minden jog fenntartva.
Keresse az üzletekben, vagy rendelje meg a kiadónál!
PREMIER MÉDIA
Premier Média Kft. 1119 Budapest, Fehérvári út 89-95.
Telefon/fax: 06-1-205-3780, 205-37-81
E-mail: discovery@euroweb.hu • www.premiernet.hu

Tartalom:

6 játékvideó
10 kipróbálható játékdemó
21 rovat cikkekkel

Beyond Good and Evil

játékteszt

Codename Panzers

megabemutató

Knights of the Old Republic

játékteszt

Prince of Persia

kiemelt játékteszt

Nokia N-Gage

8 oldalas melléklet

Secret Weapons over Normandy

játékteszt

További előzetesek: Call of Cthulhu ◆ Racing Legends
További ismertetők: War of the Ring ◆ Harry Potter Kviddics Világkupa ◆ URU Ages beyond Myst ◆ Silent Storm ◆ Outlaw Golf ◆ NBA Live 2004 ◆ Lock On ◆ Pro Evolution Soccer 3 ◆ The Hobbit ◆ Terminator 3 ◆ Ford Racing 2 ◆ Contract J.A.C.K. ◆ Broken Sword 3
Hardver cikkek: Hardver kalendárium ◆ Asztali DivX lejátszók ◆ PDA kavalkád ◆ IP kommunikáció ◆ A GPS ◆ Kábelmentes hálózatok ◆ Broadband technológiák

CD és DVD tartalom:

Exkluzív: C.I.A. - A titkos hadsereg 3. rész - Váratlan következmények ◆ Prince of Persia trailer és videoteszt ◆ Lords of Everquest videoteszt ◆ Nokia N-Gage bemutató
Demók: Deus Ex 2 ◆ Temple of Elemental Evil ◆ Max Payne 2 ◆ Contract J.A.C.K. ◆ V-Rally 3 ◆ TrackMania ◆ Ford Racing 2 ◆ stb.
Magyar feliratos animációk: LotR: Battle for Middle Earth ◆ UT 2004 ◆ Stalker ◆ stb.

teljes játék:

Arx Fatalis

A 2002-es év egyik legjobb szerepjátékát kalapálta össze anno a francia csapat, hogy rögtön elso alkotásával szíven üsse a Stonekeeper és a Lands of Lore-féle rpg-k után sóhajtozó rajongókat.